

# ARMY MEN™

pełna wersja  
gry akcji

## 2CD

KSIĘGA CIENI  
**BLAIR WITCH 2**

Przeczytałem, zobaczyłem, wygrałem!

**Ponad 200 stron!**

# CD-ACTION®

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916

Numer 03/2001 (50) Marzec 2001

Cena 18 zł 50 gr w tym VAT 7%

## Battle Isle

The Andosia War

**Oni**  
**Quake 3 Team Arena**  
**Battle of Britain**  
**Kingdom under Fire**

**Leadtek GeForce2 Ultra**

**Cyfrowa obróbka zdjęć**

**HP Photosmart 1218**

**Granie on-line**

PRAWDZIWA STRATEGIA  
W NOWYM WYDANIU

**BATTLE ISLE®**  
THE ANDOSIA WAR

Chcesz dowiedzieć się więcej?  
Szukaj na str. 13.

od 8,00 do 22,00  
DZWOŃ  
**0801 600 200**  
od poniedziałku do soboty

**Klub CD-Action**  
[www.klubcda.com.pl](http://www.klubcda.com.pl)

**future**  
networks  
Media with passion

Nr 58 • MARZEC 2001

18,50 zł  
(w tym 7% VAT)

9 771426 291013 03



# PREMIERA 23 LUTEGO

# JUŻ W SPRZEDAŻY!

# Strzeż się!

## NADCIAGA MROCZNE PŁEMIĘ...



# THE SETTLERS

Kiedy opanowałeś do perfekcji sztukę walki... Bogowie zmienili zasady.



**SPRZEDAŻ WYSTYKOWA**  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
(0-22) 519 69 69  
[www.wirtualny.com](http://www.wirtualny.com)

Wersja polska i  
wyłączna dystrybucja w Polsce  
**CDPROJEKT**  
[www.cdprojekt.com](http://www.cdprojekt.com)



**valhalla**  
www.valhalla.com.pl



Najnowszych informacji szukaj w internecie:  
<http://settlers.cdprojekt.com>

[www.bluebyte.com](http://www.bluebyte.com)

© 1993-2000 Blue Byte Software, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Settlers IV i firma Blue Byte są zastrzeżonymi znakami Blue Byte Software, Inc.

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

# Sacrifice

## MAGIA, KTÓRĄ POZNAŁEŚ TO PRZEŻYTEK...

Wyobraź sobie grę, której oszałamiająca grafika zachwyci Cię głębią perspektywy, bogactwem kolorów oraz oszałamiającymi wizualnie efektami czarów. Wyobraź sobie niezwykle elastyczny interfejs, dzięki któremu zasady gry opanujesz w ciągu kilku minut. Wyobraź sobie czary, którymi zmienisz ziemię pod stopami wroga w pole ciekłej magmy, a olbrzymie góry w stertę dymiących kamieni. Wyobraź sobie grę, w której możesz rzucać przerażonych jeńców na ołtarz i poświęcać ich życie dla przyjemności bogów. Wyobraź sobie możliwość kreowania potężnych armii złożonych z przerażających bestii, które możesz kontrolować z każdej odległości. Już niedługo Twoje marzenia spełnią się... Sacrifice, fascynująca gra strategiczna.



Poświęć na ołtarzu przeciwników i zdobądź ich dusze, by wzmocnić swą magiczną moc.



Za pomocą potężnych czarów zmień ziemię w pole ciekłej magmy.



Znajdź się w samym środku krwawej wojny okrutnych bogów.

Na dwóch dodatkowych krążkach znajdziesz m.in.:

- bonusowe mapy dla trybu single-player
- ścieżkę dźwiękową w formacie Audio CD
- 40-minutowy film, na którym sam Dave Perry prezentuje sposób użycia edytora poziomów.

**3CD**



**SPRZEDAŻ WYSTYKOWA**  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
(0-22) 519 69 69  
[www.wirtualny.com](http://www.wirtualny.com)

Wersja polska i  
wyłączna dystrybucja w Polsce  
**CDPROJEKT**  
[www.cdprojekt.com](http://www.cdprojekt.com)

Odwiedź najlepszy serwis o grach komputerowych: <http://www.gry.wp.pl/>

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00  
SACRIFICE © 2000 Shiny Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Sacrifice jest znakiem handlowym Interplay Entertainment Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logo Interplay i „By Gamers. For Gamers.” są znakami handlowymi Interplay Entertainment Corp.



# Ładne kwiatki!

Takim zawołaniem mógłby ktoś skwitować ten numer CD-Action, gdyby akurat był w wiosennym nastroju albo na świeżo po lekturze niektórych artykułów (patrz recenzja programu Flora ojczysta). I rzeczywiście za bardzo by się nie pomylił. Oddajemy w Wasze ręce wydanie CD-Action bardzo świeże, urozmaicone i lekkostrawne.

Wybór artykułów, które należałoby koniecznie przeczytać, jest tym razem wyjątkowo trudny. Opisałyśmy przecież wiele doskonałych gier, zaprezentowaliśmy kilka godnych uwagi wynalazków technicznych, przedstawiliśmy porady dla użytkowników komputerów oraz Internetu. Chciałbym jednak zwrócić Waszą uwagę na z pozoru błahe, ale bardzo przydatne w codziennej pracy i zabawie z komputerem teksty. Pierwszy z nich dotyczy robienia niewinnych dowcipów. Po jego lekturze staniecie się autorytetami na skalę rodziny albo nawet całej szkoły. Zastosujcie niektóre nasze wskazówki na komputerze informatycznego guru szkolnego albo administratora sieci w pracy, a przekonacie się, że oni też nie wiedzą wszystkiego o komputerach! Będą bezradni jak dzieci. Gwarantowana dobra zabawa. Wprawdzie bardziej pasuje to do kwietniowego numeru - ale, jak wiecie, my zawsze wyprzedzamy czas i kalendarz.

Następny tekst jest trochę bardziej poważny, ale właściwie też służy tylko zabawie. Artykuł o ustawieniach pulpitu komputera w trzech wymiarach pozwoli Wam zobaczyć Waszego blazaka z innej perspektywy. Warto czasem pomajstrować w ustawieniach systemu. Odpoczywamy od gier, a człowiek uczy się przy tym sporo.

Cyfrowa fotografia to temat, który bardzo często gości na naszych łamach. Kolejny raz będziemy Was namawiać do zabawy z aparatami cyfrowymi lub choćby tylko z kamerami internetowymi (są dużo tańsze i na początek wystarczą, żeby wgrzyźć się w tajniki wiedzy o nowoczesnej obróbce zdjęć). Możliwości praktycznego zastosowania naszych wskazówek jest tak wiele, że trudno je nawet wymieniać. Wystarczy, że wspomnę o samodzielnym przygotowywaniu ładnie ozdobionych publikacji, zaproszeń, ogłoszeń i listów. Poza tym samo skanowanie nie jest tak ekscytujące jak cyfrowa fotografia i obróbka grafiki.

Marcowy numer CD-Action jaki jest, każdy widzi, ale nie każdy pewnie wie, że za miesiąc nasz magazyn świętuje swoje PIĄTE urodziny. To największe wydarzenie w historii tego czasopisma od dnia jego powstania. Przygotowujemy więc wydanie jubileuszowe. Będzie wyjątkowe pod każdym względem. Po pierwsze inaczej niż zwykle będziemy wyglądali. Nie zdziwcie się, gdy w witrynach kiosków zobaczycie kosmiczno-metaliczną okładkę zamiast tradycyjnie kolorowej. Będą też nietypowe artykuły i najlepsza w historii CD-Action pełna wersja gry. Jaka? Ano zobaczycie, ale trzymajcie się mocno podłogi, gdy będziecie patrzeć! Planujemy, oczywiście, tradycyjną urodzinową imprezę, ale o tym, kiedy, co i jak poryczytacie za miesiąc.

Kolejny raz pojawi się też w sprzedaży CD-Action w wersji DVD. Pisaliśmy już o tym wielokrotnie (również w tym numerze), ale w związku z ciągle powracającymi wątpliwościami przypominać: będą DWIE WERSJE CD-Action - jedna tańsza, wyłącznie z płytami CD-ROM, druga droższa, ale za to z DVD i dodatkowo z pełną wersją gry na CD-ROM (obie w jednym dużym pudełku na DVD). Będą inaczej wyglądały, żeby nikt się nie pomylił. Bardzo ważną informacją jest również to, że nie wszędzie będzie można kupić CD-Action z DVD. Tylko EMPIKI i duże salony z prasą będą miały go w swojej ofercie. Każdy jednak może zamówić CD-Action z DVD u nas w wydawnictwie. Zainteresowanych odsyłamy na stronę 43.

I jeszcze jedno - kwietniowy numer CDA powinien ukazać się tuż po 20 marca. Naturalnie, mogą mu się w niektórych miejscowościach zdarzyć kilkudniowe poślizgi - ale niestety na jakość pracy dystrybutorów wpływu nie mamy. Tak czy siak, możecie o parę dni wcześniej dowiedzieć się, "co w nim grane", odwiedzając naszą stronę WWW (www.cdaction.com.pl).

Teraz nie pozostaje nam nic innego, jak zaprosić Was do lektury tego numeru CDA - i do niecierpliwego oczekiwania na numer 04/2001.

Zbigniew Bański

*Zbigniew Bański*

Jerzy Poprawa

*Jerzy Poprawa*

CD-ACTION

e-mail: cdaction@futurenetwork.com.pl  
www.cdaction.com.pl  
www.futurenetwork.com.pl

Numer 58  
Marzec 2001

## REDAKCJA

51-670 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61  
centrala tel. (0 71) 3452145

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Zast. Redaktora Naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk,  
Lukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies,  
Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stół Wypielpracowawcy: Lukasz Bonczol, Paweł Omelko,  
Andrzej i Patryk Sawicki, Przemysław Ostrowski,  
Sławek Blyskal, Andrzej Tonkiel, Krzysztof Gonczarz,  
Hubert Bartz, Paweł Micałowski, Marcin Turkowski,  
Jan Janowski, Maciek Kuc, Robert Hubacz,  
Wojtek Yarczynski,

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

DTU: Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyński, Beata Haratym,  
Janusz Oziom, Jakub Siepkowski

Opracowanie Językowe i Korekta  
Katarzyna Kondrat

## WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.  
53-602 Wrocław, ul. Teczowa 25, tel./fax (0 71) 3412083  
e-mail: cdaction@futurenetwork.com.pl

Dyrektor Wydawnictwa Zbigniew Bański

Główny Obsługa Klienta tel. (0 71) 3412083

Prenumerata Artur Kolasa, tel. (0 71) 3437071 w. 338

Reklama: Jacek Bzdun  
tel. (0 71) 3421841 w.104  
tel. komórkowy (0) 502 206383  
e-mail: reklama@futurenetwork.com.pl

Kamil Linder  
tel. (0 71) 3421841 w.121  
tel. komórkowy (0) 603 873963  
e-mail: klinder@futurenetwork.com.pl

Rafał Grumnicki  
tel. komórkowy (0) 502979002  
e-mail: g.rafa@futurenetwork.com.pl

Biurow reklamowy w Warszawie: Waldemar Poturniak  
tel./fax (022) 6522637  
e-mail: waldek@futurenetwork.com.pl  
Biuro pracuje na komputerze DELL.

Public Relations, Promocja: Joanna Korwin-Kijac  
tel. (0 71) 3421841 w.119  
e-mail: pr@futurenetwork.com.pl

Druk: Poligrafia S.A. Kielec

SILVER SHARK SP. Z O.O.

JEST CZĘŚCIĄ

THE FUTURE NETWORK PLC.

Future Network jest spółką giełdową notowaną na  
Londyńskiej Giełdzie (symbol: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb  
informatycznych ludzi, których łączy nasza. Naszym celem jest  
zaspokajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopisma  
i stron internetowych oferujących najwyższą jakość,  
wiarygodną informację, różnorodne sposoby zaoszczędzania  
czasu i pieniędzy oraz dających przyjemność z oglądania i  
czytania. Ta prosta strategia pomogła stworzyć jedną z  
najszybciej rozwijających się na świecie firm wydawniczych:  
wydajemy już więcej niż 125 czasopism, ponad 45  
dedykowanych czasopismom stron internetowych i osiem  
specjalistycznych serwisów www  
w siedmiu krajach.

Chairman: Chris Anderson  
Chief Executive: Greg Ingham  
Finance Director: Ian Linkins  
Tel: +44 1225 442244  
www.thefuturenetwork.pl.uk  
Bath London Milan Munich New York Paris Rotterdam  
San Francisco Wrocław

W tym wydaniu CD-Action znajdują się teksty oraz ilustracje  
z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide.  
Wymienione czasopisma należą do Future Network Plc., UK  
2000. Wszelkie prawa zastrzeżone.  
Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub  
częściowo kopiowane, fotokopiuowane, reproduktowane,  
transmisowane ani przekazywane do formy elektronicznej czy też  
odczytywane przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.  
Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń.  
Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz  
zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.  
Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich  
właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach  
informatycznych.

future  
network poland

Media with passion



stokrotka

## Rozmawiam i dostaję wspaniałe nagrody!



## ... życie jest zabawą!

## EMPIK

Dlaczego warto być z nami? Z wielu powodów. Jeden z nich to Program „Stokrotka” dla Stałych Abonentów sieci Era, w którym za punkty-Stokrotki dostajesz cenne nagrody. Stokrotki dajemy Ci za to, że korzystasz z naszych usług.

Co możesz mieć? Nie sposób wyliczyć. Od akcesoriów telefonicznych, wyposażenia domów i biur, usług szkoły języków obcych, przez książki, płyty, sprzęt audio i video, aparaty fotograficzne, po bilety lotnicze i wakacje w tropikach.

Partnerzy Programu „Stokrotka”

Kodak

EMPIK

BRITISH AIRWAYS

LOT

IKEA

NATIONAL GEOGRAPHIC

Panasonic/Technics

VING

Office DEPOT



moja



## Zawartość CD

Zawartość Cover CD	8
--------------------	---

## W produkcji

Diablo II Expansion Pack	30
Evil Island	20
Myst III: Exile	32
New World Order	26
Operation Flashpoint	22
Severance: Blade of Darkness	28
Tribes 2	24

## Za 5 dwunasta

Blair Witch Project #3	35
Bushido	36
Hellboy	34
Worms World Party	37

## RECENZJE

Army Men: Sarge's Heroes	50
Battle Isle 4: The Andosia War	56
Battle of Britain	81
Call to Power 2	104
Chessmaster 8000	48
Colin Mc Rae Rally 2.0	96
Dinosaur	60
Europa Universalis	62
Faraon Złota Edycja	46
Jetfighter IV	92
Kingdom under Fire	84
MechWarrior 4: Vengeance	72
Mummy	88
Oni	52
Quake 3 Team Arena	100
Roller Coaster Tycoon: Loopy Landscapes	59
Screamer 4x4	44
Starfleet Command 2: Empires at War	78
Steel Beast	66
Ward	64

## Świnka

Diablo	110
Tank Platoon 2	109

## Sufler

The Longest Journey PL - dokończenie solucji	112
--	-----

## Nie tylko gramy

Gdzie kupić płyty?	125
Kalejdoskop WWW	122
Kurs HTML	119
Kurs MIRCA	122
Kurs Pascala	120

## Multimedia

Angielski i niemiecki w pigułce	146
Encyklopedia Omnia 2001	142
Euro Plus + dla dzieci	148
Flora ojczyzna	144
Komputer od A do Z	141
Na tropach chemii	140
Tell Me More Niemiecki	147

## Poradnik

20 porad Paint Shop Pro	160
20 porad Windows ME	161

# Spis treści

Oni

52



Fanom anime gra skojarzy się z kultowym Ghost in the Shell. Fanom bijatyk - z Fighting Force. I słusznie. Jakby nie patrzeć - doskonałe połączenie gry karate z TPP, okraszane do tego naprawdę fajną grafiką.

Battle Isle:  
The Andosia War

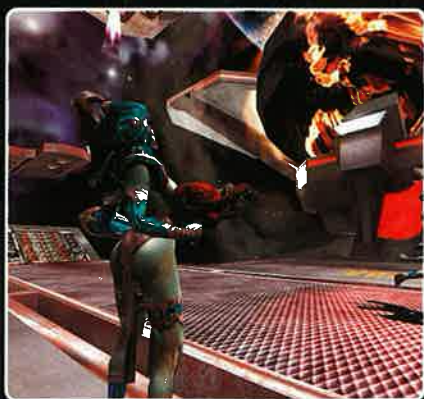
56



Coś dla amatorów rozbudowanych gier strategicznych. Wprawdzie są tacy, którzy twierdzą, że pojęcia "grafika 3D" oraz "dobra strategia" się wykluczają - ale takie gry jak Combat Mission, czy właśnie ta, są dowodem na to, że nie jest to prawda.

Quake 3  
Team Arena

100



Najnowszy dodatek do tej kultowej gry. Czy grzechu warty? Zdaniem naszego recenzenta tak. Myślimy zresztą, że fanów Q3A nie trzeba zachęcać do lektury tego tekstu...

Cyfrowa obróbka obrazu	170
Granie on-line	166
Komputerowe żarty	152
Przyspieszanie za darmo	154
Szybkie porady	164
Trójwymiarowy pulpit	150
Wartości domyślne	171

## Sprzęt

A4Tech Radio 3Dmouse	190
Cyfrowe video	173
Domowa sieć	177
HP Photosmart 1218	180
HP PhotoSmart 215 i 315	188
HP Photosmart 618	189
Inno3D GeForce2 MX	182
Instalacja karty graficznej	174
Internetowe radio	176
Leadtek WinFast GeForce 2 Ultra	184
Min: 56k Zoltrix Fax/Modem	190
Monitory Miro A1795F i Miro-radius L-3FD	186
PowerGene MX	179
Relisys TL528A	185
Ricoh MP9120A-R	187
Soltek SL-75JV i SL-75KAV-X	191

## Inne

Action Redaction	196
BWP #2 (film)	138
CDA DVD	43
FPP Zone	126
GameWalker 38	38
JoWood w Polsce	106
Konkurs BWP #2	187
Na Luzie	130
Okladka na pełną wersję	14
Prenumerata CDA	94
Przemyslenia	135
Scena	116
Sobowtór 2000	12
Sobowtór	18
Star Wars	132
Tawerna RPG	134
Tipsy	202
Wywiad: Lord Yabol	108

## INDEKS GIER

Army Men: Sarge's Heroes	50
Battle Isle 4: The Andosia War	55
Battle of Britain	81
Blair Witch Project #3	35
Bushido	36
Call to Power 2	104
Chessmaster 8000	48
Colin Mc Rae Rally 2.0	96
Diablo II Expansion Pack	30
Diablo	110
Dinosaur	60
Europa Universalis	62
Evil Island	20
Faraon Złota Edycja	46
Hellboy	34
Jetfighter IV	92
Kingdom under Fire	84
MechWarrior 4: Vengeance	72
Mummy	88
Myst III: Exile	32
New World Order	26
Oni	52
Operation Flashpoint	22
Quake 3 Team Arena	100
Roller Coaster Tycoon: Loopy Landscapes	59
Screamer 4x4	44
Severance: Blade of Darkness	28
Starfleet Command 2: Empires at War	78
Steel Beast	66
Tank Platoon 2	109
The Longest Journey PL	112
Tribes 2	24
Ward	64
Worms World Party	37

## SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

Net - 126, 127, AB - 153, Action Plus - 115, CD-Projekt - 2, 3, 13, 15, 19, 21, 51, 55, 71, 87, Cool Games - 74, 75, Creative - 169, Era GSM - 5, Exe - 200, 201, Faterbit - 143, IM Group - 47, 49, Impresja - 145, ISP Film - 139, IT Media - 12, Kawaii - 6, Lanser - 159, 163, Lansyn Aroma - 165, Marksoft - 79, Multimedia Vision - 183, PC Format - 102, 103, Play-it - 33, 91, Plus GSM - 204, Timsoft - 23, 25, TopWare - 41, Wirtualne Imperium Gier - 57, Wirtualny Świat - 16, 17, Young Digital Poland - 203

LUTY/MARZEC 2001  
MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

# Kawaii

PIERWSZY KAWAII XXI WIEKU

już w sprzedaży

wewnątrz numeru:

## Pokemonowa karcianka i Tajemnice Son-Goku

# Pokémon

FILM PIERWSZY

# DRAGON BALL

w dużych ilościach

www.kawaii.com.pl

Pokemon © Satoshi Tajiri/Toshihiro Ono/Nintendo/Warner Bros., Dragon Ball © Akira Toriyama/Toei Animation

## KOMPENDIUM KAWAII 2



masa dodatkowych informacji dla miłośników Dragon Balla i Pokemona

do nabycia w salonach EMPIK





Przypominamy, że:

- - gra/program w pełnej wersji;
-  - gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
-  - gra wymaga akceleratora, by chciała działać.

Dodatkowe informacje o danym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się - zwykle - w katalogu z danym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Podawana przez nas na łamach CDA klawiszologia to zwykle taka ściągająca-minimum, która umożliwia granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

**Uwaga 1:** ponieważ niektóre z dem automatycznie rozpakowują się do dysku C:, w katalogu Temp, wskazane jest mieć tam jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 150 MB zalecane jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować niepoprawnie!

**Uwaga 2:** nie przejmujcie się \*zbyt\* podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

**Uwaga 3:** jeśli menu nr 2 nie będzie chciało działać, wywołując komunikat, że brak pliku Msvbm50.dll - bez paniki. Znajdźcie go w katalogu (na CD) CDA\_menu. Tam jest ten plik. Skopiujcie go do Windows/System i jeszcze raz uruchomcie menu (ew. restart kompa nie zaszkodzi). Pomoże!

**Uwaga 4:** muzyka w menu CD - fragment ścieżki muzycznej z filmu Blair Witch Project #2.

## Army Men

(3DO)

Rodzaj: akcja, strzelanina, elementy strategii  
Premiera: maj 99  
Wymagania minimalne: P90, 16 MB RAM, Windows 9x, CD x4, Direct X  
Wymagania sugerowane: P166, 32 MB RAM, CD x8  
Akcelerator: nie trzeba  
Recenzja: CDA 7/98  
Ocena: 7

Zobaczcie, co pisał na jej temat Mac Abra.

"Nie ma się co czołżyć; gdy tylko uruchomiłem grę Army Men, od razu nasunęło mi się skojarzenie z kultowym dla fanów połączeniem strzelanki z odrobiną myślenia - grą Cannon Fodder. Podobieństwo jest tak oczywiste, że nie wymagając żadnego uzasadnienia. Począwszy od idei, przez masę rozwiązań (zgoda, że rozbudowanych i wzbogaconych o nowe pomysły), aż po klimat rozgrywki. Zakładam jednak, że nie każdy kojarzy co to za gra, ten Cannon Fodder... Otóż jest to gierka - teoretycznie - strategiczna, rozgrywana w czasie rzeczywistym, w której dowodzimy kilkoma żołnierzami mającymi

do spełnienia rozmaite misje (taki Commandos skrzyżowany z Commando z C64. :)) W sumie jest to jednak dużo bardziej ambitna strzelanka niż strategia, RTS czy symulacja żołnierzy - wszystko bowiem zależy tu od naszej zręczności. Dowodzimy w niej grupką wojaków... z plastiku. (...) W sumie grafika Army Men wygląda zabawnie i niecodziennie.

Misje rozgrywane są w trzech odmiennych sceneriach - pustynia, las, bagna. W każdej scenerii mamy kampanię składającą się z kilku oddzielnych, ale tworzących całość, podkampanii; te zaś dzielą się na kolejne (zwykle 2-3) scenariusze. Dodatkowo mamy jeszcze opcję treningową (Bot Camp - zalecam rozpoczęcie zabawy od niej), no i odłoty multiplayerowe (w trybach deathmatch i capture the flag). Założenia każdej misji otrzymujemy na początku rozgrywki, przy czym bardzo często zdarza się, że w miarę rozwoju akcji dochodzą nowe zadania.

Większość misji przeprowadzamy solowo, tj. naszym wiernym sierżantem, który jako jedyny potrafi obsługiwać część z dostępnych pojazdów (np. czołgi, a są jeszcze ciężarówki, transportery opance-

zione, jeepy z zamontowanym kaemem) i wykorzystywać wiele dodatkowych rodzajów broni znajdujących w skrzyniach (granaty, bazooki, moździerze, miotacze ognia, ładunki wybuchowe, miny. "Sarge" umie je rozmieszczać i wykrywać wrogie pola minowe. Może też żądać wsparcia powietrznego, desantu spadochroniarzy czy samolotu wiadomościowego, o ile odkryje potrzebne do tego "znajdźki". W wielu misjach towarzyszy mu niewielki oddziałek żołnierzy, którym możemy wydawać rozkazy. Dość często zdarza się, że zaczynamy misję samym sierżantem, którym musimy dotrzeć do punktu, gdzie czekają na nas żołnierze - a dalej wyruszamy już razem. (...)

Co jeszcze można napisać o tej grze? Grafika jest w sumie OK, efekty dźwiękowe i muzyka są, co najmniej, niezłe (muzyka lepsza od efektów; naturalnie myślę tu o muzyce między misjami, bo podczas samej gry głównie słyszymy werble). Misji jest wystarczająco sporo, by się nie znu-

### Kolekcja CDA nr 33



dzić, czy narzekać na skąpstwo producenta. Jeśli jednak oczekujesz gry, która pozwoli ci się fajnie zrelaksować, angażując przy tym twoje palce i (w dużo mniejszym stopniu) mózg, to Army Men jest dla ciebie strzałem w okolice dziesiątki.

PS Dobra rada - instalujcie grę "na full", co zajmie jakieś 350 MB. W innym wypadku oszczędność jest niewielka (jakieś 150-200 MB), a czeka was nieustanne dogrywanie animacji, efektów itp. z CD-ka."



Polska instrukcja w najnowszym  
Action Plusie!

### Na skróty

Naciśnij [Esc] i wpisz (nieważne, że nie widać, co wpisujesz):

**Succumb** - przegrywasz scenariusz  
**Triumph** - spełniasz kolejne zadanie w scenariuszu  
**Omniscient** - hm, nasi żołnierze są, że tak powiem, ogniści i wybuchowi - wskaż cel i naciśnij prawy klawisz myszki...  
**Aeroballistics** - zaopatrzenie z powietrza  
**Invulnerable** - sierżant jest nietykalny  
**Paralysis** - wrogowie się nie poruszają  
**Telekinetic** - teleportuje sierżanta we wskazane (wcześniej) miejsce na mapie  
**Plethora** - pełno amunicji  
**Occultation** - wrogowie nie strzelają do sierżanta (póki on nie zacznie)  
**Kahuna** - no, prawie wszystko naraz: amunicja, nietykalność itp.

### KOLEKCJA CDA:

Oto lista pełnych gier/programów (\*), które ukazały się dotąd na łamach CDA:

<b>Timeshock</b>	- 07/98
- pinball	
<b>FA/18 Hornet 3.0</b>	- 08/98
- symulator lotu	
<b>Eastern Front</b>	- 09/98
- turowa strategia	
<b>Flying Corps</b>	- 10/98
- symulator lotu (I wojna)	
<b>Alone in the Dark 3</b>	- 11/98
- przygodówka w 3D	
<b>GT Racing'97</b>	- 12/98
- symulator jazdy	
<b>Prisoner of Ice</b>	- 01/99
- przygodówka (horror)	
<b>Motor Mash</b>	- 02/99
- zręcznościówka + samochody	
<b>FX Fighter Turbo</b>	- 03/99
- karate	
<b>Spec Ops</b>	- 04/99
- komandosi w 3D; akcja i nie tylko	
<b>Prost GP</b>	- 04/99
- Formuła 1	
<b>Dark Colony</b>	- 05/99
- RTS w realiach s.f.	
<b>Stonekeep</b>	- 06/99
- RPG (klasyka)	
<b>Wacki</b>	- 07/99
- przygodówka po polsku	
<b>Die Hard Trilogy</b>	- 08/99
- akcja, strzelanie, jeżdżenie	
<b>Fallout</b>	- 09/99
- GIGAhit w kategorii RPG	
<b>EarthSiege 2</b>	- 10/99
- symulacja Mechów	
<b>Magic Music Maker 2.0</b>	- 11/99
- program do tworzenia muzyki	

### Fate of the Dragon

(Eidos Interactive)

Wymagania: P166, 32 MB RAM, Windows 9x/00, DirectX

Chiny, II wiek naszej ery. Czas wojen domowych między walczącymi o dominację trzema królestwami (nie dziwicie się chyba, że grę robią skończycy panowie?). W każdym razie skomplikowany RTS, nieco (podkreślam słowo NIE-CO!) w klimatach Age of Empires. Dość duży - 107 MB na HDD. Ale za to i okrojona kampania, i trening, i opcje w trybie skirmish...



### Diablo II

(Blizzard)

TYLKO U NAS  
w marcu



Wymagania: P233, 32 MB RAM, Windows 95, wskazany akcelerator

No co ja mam mówić - fani i tak wiedzą 1000 razy więcej ode mnie. A co ja mam powiedzieć tej reszcie, żeby mnie tamci nie zabili śmiechem? : ) Nieważne. No więc, to nie jest gra RPG, ani CRPG (che, che). To raczej radosna rzeźnia w konwencji fantasy, z gościem (w demie tylko barbarzyńca, który schodzi w podziemia by pokonać Wielkie Zło. Przy czym nie tylko siekamy (stąd gorąco polecam lekturę readme, dostępnego w katalogu z demem; klawiszologia, którą podaję, to tylko czubek góry lodowej). Cykl Diablo jest kultowy - sami zobaczcie (jeśli jeszcze tego nie zrobiliście), czy słusznie. W każdym razie demo zajmuje blisko 140 MB na HDD. Moim zdaniem warto...

Uwaga: na samym początku polecam uruchomić program monitorujący twój system. Nie pękaj, jeśli ekran nagle zrobi się ciemny i/lub migocze. Ale jeśli trwa to dłużej niż 30 sekund, to już nie jest dobrze - może restarcik pomoże?

#### Klawiszologia (mocno skrócona)

Lewy przycisk myszy - m.in. podnoszenie/wyrzucanie, otwieranie, interakcje z NPC.  
Prawy przycisk myszy - m.in. wybór celu, picie napojów, aktywacja scrollów itd.

[A] lub [C] - włącza/wyłącza ekran Character Attributes  
[B] lub [I] - włącza/wyłącza ekran Backpack/Inventory  
[Q] - włącza/wyłącza Quest log  
[H] - help!  
[Ctrl] - trzymaj wciśnięty, by biec  
[R] - włącza/wyłącza Autorun mode  
[Tab] - włącza/wyłącza automapę  
[F9] - centruje mapę na postaci gracza  
[F10-F12] - włącza/wyłącza dodatkowe tryby mapy  
[N] - czyści ekran z wszystkich wiadomości tekstowych



<b>Earth 2140 PL SE</b>	- 12/99
- doskonały RTS (po polsku!)	
<b>Motorhead</b>	- 01/00
- ekstra samochodówka!	
<b>Shogo: MAD</b>	- 02/00
- znana gra FPP	
<b>Actua Soccer 3</b>	- 03/00
- piłka nożna (symulacja)	
<b>Plane Crazy</b>	- 04/00
- samolotowa ściganka	
<b>Incoming</b>	- 05/00
- rozbudowana gra akcji w 3D (multishooter)	
<b>G-Police</b>	- 06/00
- akcja w 3D [FPP/TPP] + symulacja lotu	
<b>Fallout 2</b>	- 07/00
- sequel GIGAHitu RPG [też gigahit :)]	
<b>Croc: Legends...</b>	- 08/00
- zabawna platformówka w 3D	
<b>Ultimate Race Pro</b>	- 09/00
- symulator jazdy samochodem	
<b>M.A.X. 2</b>	- 10/00
- rozbudowany RTS	
<b>MIG Alley</b>	- 11/00
- symulator lotu myśliwców	
<b>Big Race USA</b>	- 12/00
- pinball	
<b>Int. Rally Championship</b>	- 12/00
- samochodówka	
<b>Total Annihilation</b>	- 01/01
- znakomity RTS	
<b>Heroes of Might &amp; Magic</b>	- 02/01
- kultowa turowa strategia fantasy	
<b>Army Men</b>	- 03/01
- akcja + elementy strategii	

\* Spis dotyczy TYLKO wersji całokomplektowych; oprócz tego od 12/97 zamieściliśmy wiele innych pełnych wersji gier, niezajmujących całego CD (np. Franko, Kajko i Kokosz, BattleCruiser AD3000, Pacific Islands, Caesar na CD 9/99, TR2: Golden Mask w 10/99, GTA 1961 i SP2WW2 w 11/99, Dink Smallwood w 12/99, Mobility w 12/00, Egoboo itd.). Było też WIELE pełnych wersji użytków.

### Exploman

(CDV)

Wymagania: P166, 32 MB RAM, DirectX, wskazany akcelerator

Hm, znowu wróć pamięć do Amigi, do czasów Boulder Dasha i Bombermana. Opisujemy tutaj gierka to remake tych dwóch tytułów, na dodatek 3D. Ogólnie, bardzo fajna gra arcade, gdzie i myśleć trzeba, i szybko działać. Moim zdaniem - bardzo warto. Tym bardziej że całe demo to tylko 8 MB, a oferuje 2 postacie i dwa levele do przejścia. Aha - klawiszologia jest bardzo prosta (choć po niemiecku :). kursory, [Enter] - aby podłożyć bombę, [Ctrl] - dla jakiegos extra. Chyba wszystko? Cel misji? Przebyć labirynt w jednym kawku, jak mniemam...



## Jetboat Superchamps 2

(Small Rockets)



Wymagania: P2 233, 32 MB RAM, Windows 9x, akcelerator

Mangowe postacie ścigają się motorówkami po wodzie. Brzmi może nie-poważnie, ale gierka wygląda ładnie i można się pobawić. Zajmuje 36 MB na HDD. Dwa tryby gry, dwie postacie do wyboru, jedna lokacja. Sterowanie? Ano kursory, bo cóż by innego? Jeśli komuś spodobała się część pierwsza, to i teraz będzie się nieźle bawił.

## Cpt. Wesco

(Spark-Design)

Wymagania: P166, 32 MB RAM, Windows 9x, DirectX

Hm, prosta, ale sympatyczna kosmiczna strzelanka o dość specyficznym humorze. Nie wymaga specjalnego myślenia - po prostu grzejemy we wszystkim, co się rusza, naturalnie w jakimś bardzo szczytnym celu (no wybaczenie, legenda spisana po niemiecku...). Zda się, że jak zawsze trzeba ocalić świat. Demo zajmuje jakieś 13 MB.



## Invaders 1.0.1

(Sami Sierla)

Wymagania: P2, Windows 9x/2000/NT, DirectX

Hem, gość chciał zrobić możliwie wierny remake pierwszych Invaders, jeszcze tych, co chodziły na ekranach TV z praprzodków PSX :). No i chyba mu wyszło. A całość to (uwaga) 1 MB. Sterowanie: kursory + [spacja].



## Fallout: Tactics Brotherhood of Steel

(Interplay)

Wymagania: P2 300, 64 MB RAM, Windows 9x, DirectX

**Uwaga:** Jeśli masz kartę grafiki 2 MB, to licz się z tym, że demo będzie działało bardzo wolno (albo w ogóle). 4 MB na karcie graficznej to bardzo sensowne minimum...

Jeeezu, znowu trafiam na gierkę, którą naprawdę trudno opisać w paru słowach (czy zdaniach). Hm, wyobraźcie sobie grę RPG rozgrywaną w turach, osadzoną w świecie postnuklearnym, zdecydowanie nastawioną na walkę (rozgrywaną dla odmiany w czasie rzeczywistym). No to od biedy będzie to.

Fani np. Jagged Alliance też poczną się znajomo... W każdym razie obie wcześniejsze części Fallouta były ogromnymi przebojami i dowodem, że nadal można robić gry oryginalne, ambitne itd. i dobrze to sprzedają. Czy najnowsza część będzie miała podobne powodzenie? Myślę, że tak.

Demo najpierw rozpakowuje się do Tempa (ok. 110 MB), potem instaluje we wskazanym miejscu (132 MB). Oferuje 4 misje treningowe (wręcz nakazuję je przejść!) + 2 misje solowe. Gorąco zachęcam też do lektury dokumentacji.

### Skrócona klawiszologia

[F1] - Help  
[F6] - Quick Save  
[F7] - Quick Load  
[I] - Inventory  
[C] - Character screen  
[Tab] - przełączenie pomiędzy minimapą i tekstem  
**LBM na gruncie** - ruch  
[Shift] + LMB - bieg  
LMB x2 - bieg  
[Backspace] - stop  
**LMB na obiekt** - akcje (użyj, mów, weź itp.)

### •Skills

[Alt+1]: Sneak  
[Alt+2]: Lockpick  
[Alt+3]: Steal  
[Alt+4]: Traps  
[Alt+5]: First Aid  
[Alt+6]: Doctor  
[Alt+7]: Science  
[Alt+8]: Repair

### •Walka

**LMB na cel** - ognia!  
RMB - ognia!  
[U] - zmiana lewa/prawa ręka  
[Y] - wybór broni  
[R] - ładowanie broni

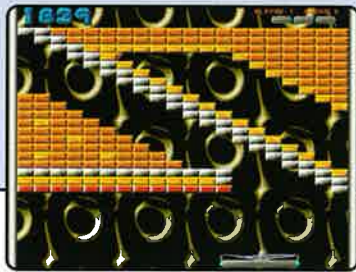
### •Kontrola oddziału

[NumPad 1-6] - wybór członka oddziału  
[NumPad /] - zaznaczamy cały oddział  
[NumPad -] - Sentry Mode Off  
[NumPad +] - Sentry Mode Aggressive  
[NumPad \*] - Sentry Mode Defensive  
[NumPad Enter] - stój!  
[NumPad .] lub [Del] - czołgaj się  
[NumPad 0] lub [Ins] - powstań  
[Enter] - koniec walki  
[Spacja] - koniec tury

## DX-Ball 2

(Longbow Digital Arts)

Klasyczny wręcz w formie treści Arkanoïd (dla 1-4 graczy), czyli rozbijanie muru za pomocą odbijanej piłeczki. Każdy, komu przytrafiło się w to zagrać, wie, jak dziko grywalna jest ta gierka. Zatem nie muszę więcej zachęcać. Demo zajmuje 4 MB, obsługa myszką, kilka ścieżek muzycznych do wyboru... Ech, przypominają mi się złote czasy Amigi... :)



## Retrobot

Wymagania: dowolny PC

I jeszcze raz powrót w czasy, gdy 48 KB pamięci wystarczało, by stworzyć grę budzącą emocje... (choć nie jestem pewny, czy ten powrót był potrzebny :)).



## Gunman Chronicles

(Sierra)



Wymagania: P233, 32 MB RAM, Windows 9x, wskazany akcelerator



Hmmm... o samej grze było niedawno (w poprzednim CDA), więc w wielkim skrócie: bardzo klimatyczny FPP trochę załatujący Half-Life'em (to moja opinia - ale skoro engine jest z HL, to ciężko tego nie wyczuć, nie? :)). Ogólnie akcja jest osadzona w przyszłości. Demo zajmuje 119 MB. Klawiszologia itp. - wszystko jest w odpowiednich opcjach w menu...

## Heist

(Virgin Interactive)

Wymagania: P2 233, 64 MB RAM, Windows 95

Wyobraź sobie taką sytuację: dostajesz 15 lat więzienia za napad. I nagle ktoś cię zeń wyciąga. Nie wiesz kto, nie wiesz po co. Wiesz tylko, że nieznany boss na pewno nie uczynił tego bezinteresownie. Co dalej? Reszta zasadniczo zależy od twojej inwencji. Gra jest dziwnym miksem GTA... i Fallouta (raczej ten drugi jest w przewadze). Znajomość anglika nader mile widziana... Nie będę się wdawał w szczegóły i klawiszologię, gdyż twórcy zrobili graczom fajny prezent - całą instrukcję w formacie .pdf znajdziecie w katalogu z grą! Same demo zajmuje 101 MB. Może nie każdemu się spodoba, ale na pewno u części z was wywoła ryk zachwyty.



## Monster Hunter

(Monkey Byte Development)

Wymagania: P133, 32 MB RAM, Windows 9x/NT, DirectX

Bardzo przyjemna gra arcade (dla każdego od 5 do 95 roku życia). Zostań łowcą potworów... Gra nawiązuje do klasyki labiryntówek i robi to bardzo ładnie. Całość zajmuje niewiele - 21 MB, a daje opcję treningową i 5 misji bojowych. Klawiszologia? No cóż, kursory i [spacja] :).



## Starshatter

(John DiCamillo)

Wymagania: P2-300, 64 MB RAM, wskazany akcelerator, DirectX

Bardzo przyjemna niespodzianka dla fanów space-simów. Efektowna wizualnie (i nie tylko) gra w tych właśnie klimatach. Zajmuje tylko 13 MB! A do tego zawiera kilka misji... Oby więcej takich dem - małych a dobrych...

### Klawiszologia

[Kursory] - sterowanie  
[A] i [Z] - kontrola ciągu  
[S] - silniki stop  
[T] - namierz cel  
[F] - ognia (broń podstawowa)  
[Spacja] - ognia (broń dodatkowa)

**UWAGA:** z przyczyn technicznych w tym miesiącu na CD nie znajdziecie anonów do Pomocnej Dłoni. :( Przepraszamy za-  
interesowanych. Za miesiąc zamieścimy naturalnie i aktualne, i zaległe wydanie tej rubryki. Jeszcze raz - sorry.



### INDEKS DEM

- Captain Wesco
- Diablo 2
- DX-Ball 2
- Exploman
- Fallout- Tactics Brotherhood of Steel
- Fate of the Dragon
- Gunman Chronicles
- Heist
- Invaders
- Monster Hunter
- Retrobot!
- Starshatter

### PROGRAMY

[Windows Media Player 7.1] - Bardzo przydatna i nieźle wyglądająca playerka multimedialowa.  
[DirectX 8.0] - Najnowsza wersja bibliotek Microsoftu potrzebnych do uruchomienia większości gier i programów.  
[3D Top] - Mała aplikacja, która tworzy trójwymiarowy pulpit. Tapety, ikony i foldery mogą zostać umieszczone w dowolnym punkcie przestrzeni.  
[Tweak UI 1.33] - Jeden z najlepszych programów produkcji Microsoftu. Pozwala ustawić bardzo wiele ukrytych parametrów systemowych.  
[TweakAll 2.0b] - Bardzo rozbudowana aplikacja, pozwalająca zmienić ukryte parametry systemu Windows (także w wersjach ME i 2000).  
[Cacheman 3.80] - Umożliwia optymalizację pamięci operacyjnej komputera, a także poprawia sposób buforowania transferów z dysku.  
[KillAd 0.11] - Uniemożliwia wyskakujące okienki z reklamami w trakcie przeglądania serwisów WWW.  
[Download Accelerator Plus 4.0b] - Narzędzie poprawiające wydajność transferu plików z Internetu. Według użytkowników przyspiesza nawet o 300%.  
[Copernic2000 4.56] - Zaawansowana wyszukiwarka sieciowa. Pozwala uruchomić przeszukiwanie w wielu serwisach jednocześnie.  
[Paint Shop Pro 7.1] - Jeden z najlepszych programów graficznych, jakie powstały. Za niewielkie pieniądze oferuje możliwości na poziomie Photoshopa.

### EXTRAS

[Bonus 1] - FAQ, pierwszy odcinek kursu Delphi, sporo ikon i kursorów, dwa polskie magazyny internetowe, utwory zespołu Cranberries w wersji MIDI, sporo do działu Na Luzie (animki, komiks, teksty, obrazki), dźwięki do Windows, alternatywne obrazki do zastąpienia firmowych logosów Windows (Matrix, Quake, Spawn, Tomb Raider itd). Sporo fajnych tapet dla fanów fantasty i nie tylko. Theme packi ze smokami, gotyckimi klimatami, skóry do WinAmpa. Sporo małych, ale bardzo fajnych programów użytkowych (część w wersji PL).  
[Bonus 2] - Kąci dla fanów Magic the Gathering i Tony Hawk 2 (sa też dodatkowe packi do tej gry). Ponadto "male gierki" (Bomberman, Manic Miner, Pong, Scrabble PL). Nowe levele do HoM&M3, Age of Empires, Settlers 2, Starcrafta. Sporo tipsów po polsku. Save'y m.in. do Red Alert 2, Tomb Raider Chronicles (do każdego etapu), Najdłuższej Podróży, Metal Gear Solid. Trainery do dem najnowszych gier oraz ich pełnych wersji.  
[Esensja #2] - Znakomity, w pełni profesjonalny, polski magazyn sieciowy, poświęcony ogólnie wszystkim, co łączy się z science-fiction i fantasy (opowiadania, komiksy, recenzje gier, filmów). Gorąco polecam lekturę - choćby po to, by zobaczyć, na jakim poziomie można robić własną, niekomercyjną gazetkę.  
[Księga Cieni (BWP#2)] - Trailer drugiej części znanego horroru oraz screen-saver na jego motywach.  
[Tawerna RPG] - Kąci fanów RPG.  
[Action Mag 10] - Coś dla myślących i lubiących poczytać fajne, ale i kontrowersyjne teksty. Także archiwalne AR itd. Tamte rozmaite kąci tematyczne m.in. fanów sportu, horrorów, filmów, Star Wars.  
[Implementacje Pascal] - Wielka niespodzianka dla fanów kursu programowania w Pascalu w CDA.  
[Strategic Area] - Kąci fanów gier strategicznych.  
[Cennik Klubu CDA] - Najnowszy cennik rzeczy, które można zamówić w naszym klubie pod numerem 0801 600 200.  
[FPP Zone] - Kąci miłośników gier FPP.  
[Scena] - Trochę demek, modków oraz twórczości czytelników.  
[Speed Zone] - Kąci miłośników 4 kółek - ale tych komputerowych :).  
[Esensja 11/2000] - doskonały zin poświęcony szeroko pojętej fantastyce naukowej. Polecamy!  
[Adventura Zone] - Kąci miłośników gier przygodowych oraz TPP.

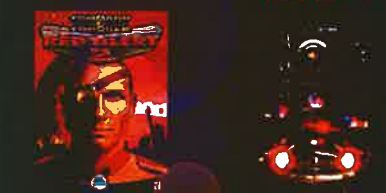


I.T. Medi@

Gry, filmy dvd,  
programy użytkowe,  
programy edukacyjne,  
tipsy, solucje, pogotowie gracza



Age of Wonders  
79 PLN !



Red Alert 2  
139 PLN !

Dzwoń !  
(0-52) 373-34-05

Ponad 5000 pozycji  
oraz  
1000 filmów DVD !

www.itmedia.com.pl

Duży wybór !  
Niskie ceny !  
Krótkie terminy !  
Profesjonalna obsługa !

Zapraszamy !  
Od poniedziałku do soboty  
od 8.00 do 16.00  
(0-52) 373-34-05

I.T. Medi@

# Sobowtór roku 2000

Tadam!!! Oficjalnie ogłaszamy: czytelnicy CDA uznali, że laureatką konkursu na sobowtóra postaci z gry w roku 2000 zostaje:

**JOANNA WOŁOSZKO**

W nagrodę otrzymuje  
przenośny odtwarzacz MP3  
(nagrodę wysyłamy pocztą).



A oto, co laureatka mówi o sobie:

Co do mojej osoby, to jestem na świecie już ćwierć wieku. mierzę 178 cm (resztę wymiarów widać na fotkach), mieszkam na warszawskim Ursynowie, pracuję jako kierownik działu w jednym z supermarketów i oficjalnie od 1.5 roku dzielę swoje łóżko z Andrzejem. Gdy wyrwę trochę czasu dla siebie, wychodzę na zastłony spacer z Nazirem (+/- owczarek belgijski) i czasami podążam na siłownię, aby pozbyć się nadmiaru wrażeń, i nie tylko... Pożnym wieczorem posperam w Internecie, popijając kubek zupki chmielowej.

## Nieco o konkursie

Rozrzut głosów czytelników był bardzo spory, a poziom konkursu wyrównany. Praktycznie każda Lara ma sporą grupę swoich fanów i potańczyła kilka męskich serc. Niemal do końca nie wiedzieliśmy, kto wygra, codziennie klasyfikacja sobowtórów wywracała się do góry nogami, gdy nadchodziła kolejna porcja głosów. Zatem wszystkie sobowtóry i sobowtórki, które nie zajęły pierwszego miejsca, mogą pozbyć się kompleksów. Też się podobająście/liście. A ponadto i tak najważniejsze w życiu jest być sobą - a nie być podobnym do kogoś. W każdym razie trzy kolejne Lary były o pierś :) za naszą laureatką - niemal tak jak w USA o zwycięstwo zadecydowały ostatnie dni i dosłownie kilkanaście głosów.

## Redakcja chce też dodatkowo wyróżnić dwie kreacje:

Aleksandrę Kuc w roli Leminga - dla najmłodszego uczestnika konkursu w roku 2000. Pochwalamy też pomysłowość w wyborze postaci i samą kreację. Swoją drogą Ola miała na koncie całkiem sporo głosów, bo zmieściła się w pierwszej szóstce laureatów!

Annie Muszyńskiej (z siostrą i kumplem) - za zaangażowanie, aranżację i kostiumy. Ta trójka też zyskała spore uznanie w oczach czytelników CDA. My uznaliśmy, że ilość pracy włożona w wykonanie kostiumów warta jest nagrody. Zauważcie, że obie panie NIE przebrały się za Lary, co też jest ewenementem :).

## Nagrodą będą pełne wersje gier.

I jeszcze jedna uwaga: traktowaliśmy ten konkurs tylko i wyłącznie jako luźną zabawę, dlatego troszkę zniesmaczył nas fakt, iż na dwie Lary głosowało - dziwnym trafem? - sporo osób... z tego samego miasta, z którego pochodziła sobowtórka. Ludzie - to nie był plebiscyt pt. "Kto ma więcej kumpli i kumplek" czy "Nasze miasto musi wygrać". To jest i ma być - zabawa. Głosujcie tak, jak mówi Wam sumienie, a nie patriotyzm lokalny. Obie Lary i tak dostały sporo głosów - więc taka "pomoc" była zupełnie niepotrzebna...



PS Oprócz laureatki publikujemy dziś (poza konkursem) zdjęcie Oli Poloczek jako Neo z Matrixa (a poza konkursem dlatego, że nie ma, jak na razie, gry bazującej na Matrixie, więc Neo nie pasuje do założeń naszego konkursu).

A na sam koniec - lista nagrodzonych, czyli kilku z tych, którzy typowali Joannę na zwyciężcę. Otrzymają nagrody-niespodzianki. Oto lista szczęściarzy:

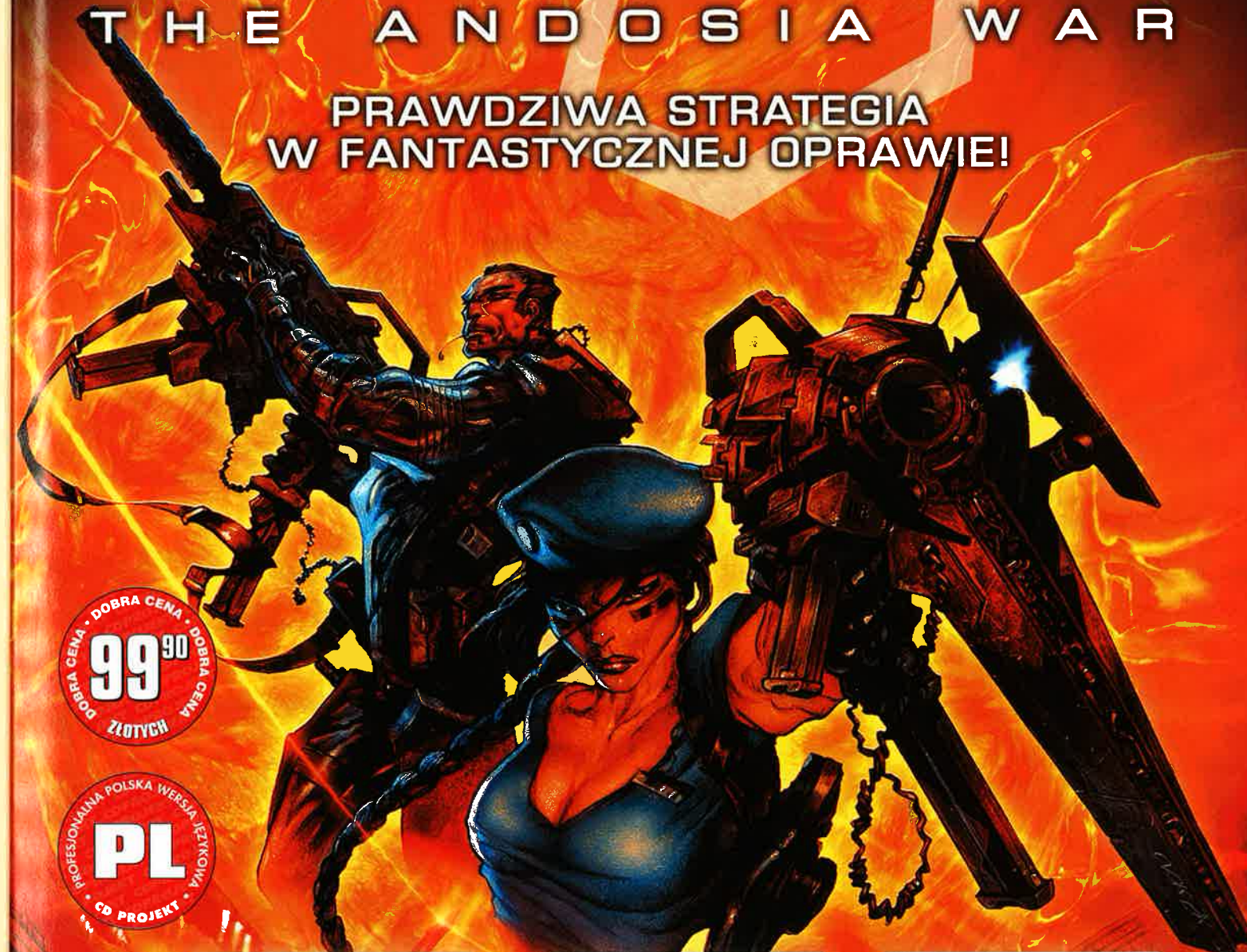
**Magdalena Nogal, Poznań**  
**Wojciech Żurański, Pokrzydowo**  
**Piotr Musielak, Syców**

**PREMIERA 7 MARCA**

# BATTLE ISLE®

## THE ANDOSIA WAR

**PRAWDZIWA STRATEGIA  
W FANTASTYCZNEJ OPRAWIE!**



DOBRA CENA • DOBRA CENA  
99<sup>90</sup>  
KŁATYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA  
PL  
CD PROJEKT



**Battle Isle 4: Andosia War to najnowsza część znanej strategicznej sagi.**  
**Klasyczna idea połączona z wykonaniem na miarę XXI wieku.**  
**Czas rozpocząć działania wojenne!**

• Niepowtarzalna kombinacja strategii turowej z elementami strategii czasu rzeczywistego • Perfekcyjnie opracowana strona graficzna, dzięki czemu drzewa, góry, budynki oraz jednostki wyglądają wyjątkowo realistycznie • Animowane zmiany pogody, dnia i pory roku wpływające na przebieg rozgrywki • Ponad 40 jednostek z możliwością ich dalszej modernizacji • 25 rodzajów budynków, dzięki którym zadbasz o zaplecze swojej armii • Badania i zastosowanie nowych technik walki oraz taktyk wojennych • Dwie ogromne kampanie zawierające 22 misje.

**W pudełku z grą  
BATTLE ISLE 4  
znajdziesz GRATIS  
doskonałą strategię  
turową, której akcja  
osadzona jest również w  
świecie sagi Battle Isle, pt:**

**INCUBATION**  
w polskiej wersji językowej!



Wersja polska i  
wyłącznie dystrybucja w Polsce  
CD PROJEKT  
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
(0-22) 519 69 69  
www.wirtualny.com

© 2000 Blue Byte Software GmbH. Wszelkie prawa zastrzeżone.  
Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa, ul. Indyjska 25a,  
tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa, ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65;  
Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00







## WIRTUALNY ŚWIAT POLECA



**NAJTAŃIEJ W KRAJU**

**SUDDEN STRIKE**  
Znakomita strategia czasu rzeczywistego osadzona w realiach II Wojny Światowej.



**79 PL**



**95 PL**



**99 PL**



**99 PL**



**99 PL**



**159 PL**

## OFERTA

Pełną ofertę gier znajdziesz w naszym sklepie internetowym [www.wirtualny.com](http://www.wirtualny.com)



**19 PL**



**29 PL**



**39 PL**



**49 PL**



**49 PL**



**49 PL**



**59 PL**



**69 PL**



**69 PL**



**69 PL**



**79 PL**



**79 PL**



**79 PL**



**99 PL**



**99 PL**



**99 PL**



**99 PL**



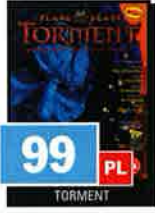
**99 PL**



**99 PL**



**99 PL**



**99 PL**



**99 PL**



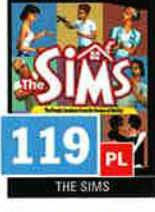
**99 PL**



**99 PL**



**99 PL**



**119 PL**



**119 PL**



**129 PL**



**129 PL**



**129 PL**



**129 PL**



**129 PL**



**129 PL**



**149 PL**



**159 PL**



**169 PL**

## INFORMACJE DODATKOWE

Zadzwoń i zamów bezpłatny kolorowy katalog z pełną ofertą obejmującą gry na płytach CD, akcesoria komputerowe, gry karciane, książki o tematyce fantasy, filmy na DVD. Znajdziesz w nim pełną informację o produktach, kupony rabatowe oraz megakonkursy!

## CO ZYSKujesz KUPUJĄC U NAS

- Stałe, zryczałtowane koszty wysyłki w wysokości 5 zł.
- Do każdego zamówienia dołączamy kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia. Nie dotyczy zamówień przedpremierowych.
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.
- Ceny zawierają podatek VAT.

## CO NOWEGO



## GRY KOMPUTEROWE



**49 PL**

## STARTER 2000 MAGIC THE GATHERING

Starter 2000 zawiera:  
- 2 talie po 22 karty  
- 2 dodatki po 15 kart  
- 1 karta specjalna  
- płyta CD-ROM z opisami kart

## GRY KARCJANE I RPG



**49 PL**

## NAJNOWSZE DODATKI DO GRY MAGIC THE GATHERING - INVASION

W sprzedaży zestaw uzupełniający zawierający 15 kart oraz 75 kart.

15 kart - cena 19 zł  
75 kart - cena 47 zł

## FILMY DVD



**49 PL**

## ZESTAW PODSTAWOWY

Zestaw zawiera dwie talie każda po 30 kart. W sprzedaży również gotowe talie do gry oraz dodatki do zestawu podstawowego.

W sprzedaży również talie temtyczne oraz dodatki.

## KSIĄŻKI

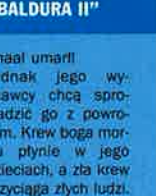


**19 PL**

## PHILIP ATANS „WROTA BALDURA II”

Bhaal umarł! Jednak jego wyznawcy chcą sprostać jego powrotem. Krew boga morzu płynie w jego dzieciach, a zła krew przyciąga złych ludzi. Złodzieje Cienia, wampiry, nijnia oraz kamienne robaki budzą się do życia na Wybrzeżu Mieczu, w tętniącej akcją powieści - Wrota Baldura II, będącej literackim rozwinięciem gry komputerowej.

## AKCESORIA I GADŻETY



**19 PL**

## PHILIP ATANS „WROTA BALDURA II”

Bhaal umarł! Jednak jego wyznawcy chcą sprostać jego powrotem. Krew boga morzu płynie w jego dzieciach, a zła krew przyciąga złych ludzi. Złodzieje Cienia, wampiry, nijnia oraz kamienne robaki budzą się do życia na Wybrzeżu Mieczu, w tętniącej akcją powieści - Wrota Baldura II, będącej literackim rozwinięciem gry komputerowej.



CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

**wirtualny**  
świat  
[www.wirtualny.com](http://www.wirtualny.com)

**Tel. (0-22) 519 69 69**

**fax : 519 69 70, [www.wirtualny.com](http://www.wirtualny.com)**

**ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa**

**e-mail: [wirtualny@wirtualny.com](mailto:wirtualny@wirtualny.com)**

**PRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8<sup>00</sup> - 18<sup>00</sup>**

## PRZED PREMIERĄ

## CO NOWEGO

## GRY KOMPUTEROWE

## GRY KARCJANE I RPG

## KSIĄŻKI

## FILMY DVD

## AKCESORIA I GADŻETY

**ZANIM ZAMÓWISZ PRZED PREMIERĄ KONIECZNIE PRZECZYTAJ** W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. **UWAGA**, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

## FALLOUT TACTICS



**99 PL**

Akcja Fallout Tactics: Brotherhood of Steel rozgrywa się między wydarzeniami przedstawionymi w dwóch poprzednich grach. Dowodzisz bandą zimnokrwistych twardej skóry do przetrwania w najtrudniejszych warunkach. Twoje zadanie polega na utrzymaniu względnie porządku na wyjątkowo trudnych terenach środkowej Ameryki od Chicago po Denver. Dowodzona przez Ciebie grupa ma pomóc w odbudowie dawnego świata.

PREMIERA: MARZEC 2001

Zamawiając przed premierą grę Fallout Tactics otrzymasz **GRATIS** grę INVICTUS PL

## SETTLERS IV



**99 PL**

Kolejna część znakomitej sagi o małych osadnikach. Tym razem do wyboru będziemy mieli 4 rasy: Rzymian, Wikingów, Majów i tajemniczą „Ciemną Rasę”. Całość osadzona we wspaniale wyrenderowanym świecie z mnóstwem nowych elementów.

Ze względu na olbrzymie zainteresowanie promocyjną sprzedaż gry Settlers IV wraz z grą Saga, zostaje ona przedłużona do końca marca 2001.

PREMIERA: 23 LUTY 2001

Zamawiając grę Settlers IV do końca marca 2001 otrzymasz **GRATIS** grę SAGA PL

## PIZZA CONNECTION 2



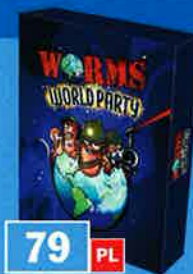
**79 PL**

W Pizza Connection 2 podobnie jak w wypadku Pizza Syndicate zadaniem gracza jest założenie i prowadzenie sieci pizzerii. Gracz zajmuje się wszystkim - od układania menu, poprzez projektowanie wnętrza lokalu, a skończywszy na prowadzeniu kampanii reklamowych.

PREMIERA: LUTY 2001

Zamawiając przed premierą grę Pizza Connection otrzymasz **GRATIS** grę DESCENT 3 PL

## WORMS WORLD PARTY



**79 PL**

Worms World Party to kolejna część jednej z najpopularniejszych gier zręcznościowo-strategicznych. Poprowadź oddziały robaków do zwycięstwa (lub zagraj z kolegą przez Internet. Gra oferuje kilkanaście misji i kilkadziesiąt rodzajów broni.

PREMIERA: LUTY 2001

Zamawiając przed premierą grę Worms World Party otrzymasz **GRATIS** grę HOPKINS FBI PL

## NAJLEPSZE ZAKUPY W INTERNECIE!

**wirtualny**  
com

W naszym sklepie znajdziesz wszystko, co potrzebne prawdziwemu entuzjastce komputerów, internetu i fantastyki. Na naszym serwerze znajdziesz m.in. gry komputerowe, gry karciane, książki, komiksy, filmy DVD, figurki, akcesoria komputerowe. Wszystko to po najniższych

cenach w kraju. Sprawdź sam. Na naszej stronie znajduje się również serwis z aktualnymi informacjami z rynku gier komputerowych. Odwiedź nasz sklep internetowy i weź udział w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób najlepsze zakupy w swoim życiu.

W naszym sklepie czekają na Ciebie najniższe ceny, aukcje, konkursy i darmowe demo.

Odwiedź najlepszy serwis o grach komputerowych:  
<http://www.gry.wp.pl/>

ABY ZŁOŻYĆ ZAMÓWIENIE ZADZWOŃ : (0-22) 519 69 69 LUB ODZWOEŻ NASZ SKLEP W INTERNECIE: [WWW.WIRTUALNY.COM](http://WWW.WIRTUALNY.COM)



## REGULAMIN KONKURSU

Przypominamy regulamin naszego NIEUSTAJĄCEGO konkursu na sobowtóra!

- Liczba zdjęć - nieograniczona (co nie znaczy, że macie wysyłać nam całe pliki - wybierzcie najlepsze!).
- Każde zdjęcie powinno być podpisane (z tyłu) nazwiskiem autora i jego adresem; warto też podać swój wiek. Na wszelki wypadek zaznaczcie, kogo odgrywacie.
- Do listu powinno być dołączone oświadczenie mniej więcej takiej treści: "Ja (tu imię, nazwisko) oświadczam, iż jestem autorem nadesłanych zdjęć (ewentualnie: "to ja jestem na tych zdjęciach") i zgadzam się na ich publikację na łamach CDA".
- Zdjęcia można nadsyłać zarówno tradycyjną pocztą (także na dyskietkach!), jak i e-mailami (z subjectem: Sobowtór!).
- Plebiscyt na sobowtóra odbędzie się na łamach CDA - jego częstotliwość będzie zależała od liczby nadesłanych zdjęć. Myślimy, iż będzie to miało miejsce 2-4 razy w roku. Raz na jakiś czas ogłosimy plebiscyt

na Sobowtóra (Kwartału? Półroczna?). I wy wskazać, komu przyznać ten tytuł i nagrodę.

- W konkursie nie mogą brać udziału: a) zdjęcia zwierząt w roli głównej; b) zdjęcia, na których postać sobowtóra wykonano jakąkolwiek techniką fotomontażu (np. doklejenie swej twarzy do ciała bohatera/ki jakiejś gry - zakazane). Liczy się człowiek i jego inwencja, a nie zdolności montażu!

**Uwaga: Właśnie trwają prace nad polskim filmem z Larą Croft (ale to w 100% zabawa fanów Lary, a nie poważna wysokobudżetowa produkcja). W związku z tym, te kandydatki na Larę, które chciałyby by filmowcy się z nimi skontaktowali, niech dopiszą w liście, iż chcą, by ich adres został przekazany autorom filmu (także te z poprzednich odsłon konkursu). Może wykreujemy polską Angellinę Jolie? :).**

## A dziś prezentujemy kolejne propozycje:



1. Agnieszka Pienkoś (17 lat) - Lara Croft
2. Katarzyna Pleśniak (17 lat) - Lara Croft
3. Asia Świątkowska (8 lat) - młoda Lara Croft
4. Wojciech Wojciechowski (14 lat) - Tony Hawk
5. Marta Rutkowska (9 lat) - Lara Croft
6. Szymon Lisiński & friends (Glizda, Piechy, Sopol, Apacz, Kura) - jako Commandos

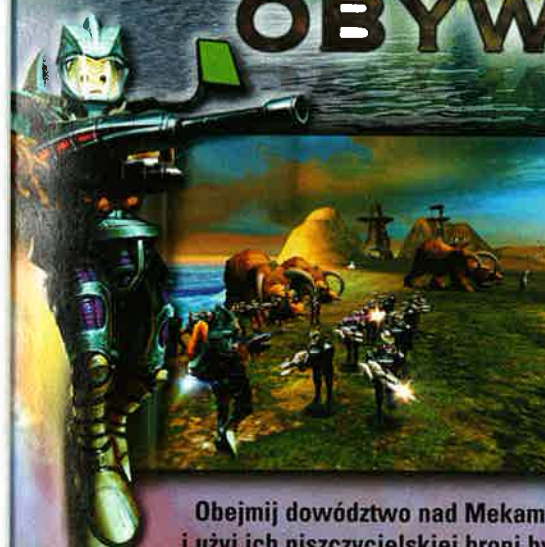
Za miesiąc kolejna odsłona.  
Zapraszamy wszystkich chętnych do zabawy!

# WKRÓTCE W SPRZEDAŻY !



## TRZY RASY JEDNA WYSPA WIELKI KONFLIKT

### GIANTS OBYWATEL KABUTO



Obejmij dowództwo nad Mekami i użyj ich niszczycielskiej broni by zlikwidować innych mieszkańców wyspy.



Jako Kabuto niszcz, demoluj lub... pożeraj wszystko co stanie na Twojej drodze.



Pokieruj Władczyniami Mózg i zniszcz swoich wrogów za pomocą żywiołów powietrza, ognia, ziemi i wody.



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
(0-22) 519 69 69  
www.wirtualny.com

Wersja polska i  
wyłączna dystrybucja w Polsce  
**CD PROJEKT**  
www.cdprojekt.com



Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00  
Giants: Obywatel Kabuto © 2000, Planet Moon Studios. Wszystkie prawa zastrzeżone. Planet Moon oraz logo Planet Moon są zarejestrowanymi znakami handlowymi Planet Moon Studios. Giants, Giants: Obywatel Kabuto, Interplay, logo Interplay, hasło "By Gamers, For Gamers", Digital Mayhem oraz logo Digital Mayhem są zarejestrowanymi znakami handlowymi Interplay Entertainment Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyłączna licencja i dystrybucja Interplay Entertainment Corp. Wszelkie inne znaki towarowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli.



## Coś Nowego



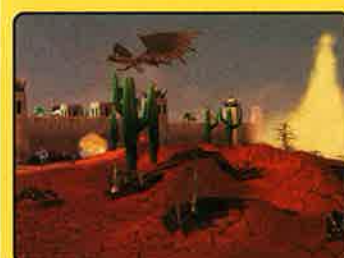
Po znakomitej grze Darkstone, która, moim zdaniem, wyznaczyła nowy standard w grach akcji, gdzie przygoda goni przygodę, dość długo przyszło nam czekać na coś, co sprost poziomowi ustawionemu przez Francuzów. Ale w końcu się doczekaliśmy. Rosyjska (sądząc z nazwisk twórców) grupa programistów Nival przedstawia nam znakomitą grę Evil Islands. Chłopczy z Nival nie są tak zupełnie nieznani odbiorcom, bo robili grę Rage of Mages.

## El General Magnifico

El przypomina Darkstone w tym, że w obu przypadkach mamy do czynienia z grafiką 3D pozwalającą swobodnie obejrzeć miejsca akcji. Można kamerą okrążyć naszego bohatera dookoła, można też zrobić zbliżenie albo odjazd kamery (by objąć wzrokiem większą część okolicy). Novum natomiast - i bardzo przydatnym - jest możliwość obniżenia położenia kamery niemal do wysokości pięt bohatera albo takiego jej wzniesienia, by ujrzeć czubek jego głowy. Ma to zasadnicze znaczenie, bowiem teren, w jakim przyjdzie nam działać, wcale nie jest - tak jak w Darkstone - płaski niczym talerz, lecz bardzo zróżnicowany. Okaże się więc, że najkrótszą drogą między dwoma punktami wcale nie jest łącząca je linia prosta; nieraz trzeba nam się będzie zdrowo natrudzić, by dotrzeć na miejsce, gdzie mamy dokonać kilku bohaterskich występów.

W grze animujesz młodego i bogu ducha winnego człowieka, wybranego przez los (czytaj: potężnego czarodzieja) do odegrania roli zbrojcy na pewnej wyspie opanowanej przez zło. Młodzian ów, o prostym imieniu Zak, "ocyka się" niespodzianie dla samego siebie na kamiennym ołtarzu pośrodku jakiejś starej świątyni, czym wzbudza panikę i jednocześnie entuzjazm kilku świadków owego cudu, a po dotarciu do pobliskiej wioski (co samo w sobie będzie niemałym wyczynem) dowiaduje się, że los przeznaczył mu rolę wybawcy. Gwoli prawdy godzi się dodać, że mieszkańcy bynajmniej go nie zmuszają do natychmiastowego podjęcia się roli bo-

hatera; lojalnie ostrzegają, że jeżeli nie zechce nim zostać, to z pewnością (znaczy się) nie dla niego przeznaczony ołtarz, co w tej okolicy zwyczajowo karze się gustownym stosem. Tak zachęcony Zak natychmiast przyznaje, że w istocie jest zbawcą. Nie masz to jak dobrze przemyślane działania dopinające.



Grę ciężko przypisać do określonego gatunku, więc w zasadzie i w tym podobna jest do Darkstone. Nie jest to typowy "rolplej", ponieważ nie mamy możliwości tworzenia postaci bohatera ani formowania drużyny, w czym miłośnicy RPG widzą największą przyjemność. Twierdzą nawet, i nie bezpodstawnie, że od prawidłowego doboru członków drużyny zależy sukces w grze. Uruchomisz El otrzymujesz bohatera już uformowanego i uzbrojonego. Jego brązowy sztylet okaże się znakomitą bronią, bo czas, w jakim przyjdzie mu dokonywać bohaterskich wyczynów, to - nie ukrywamy prawdy - epoka kamienia z grubszą tylko gładzonym. W warsztacie miejscowego kamieniarza, po wcześniejszym zamówieniu, można więc dostać gustowny kamienny topór bojowy; o zbrojach z metalu w ogóle tu nie słyszano.

Z drugiej strony mamy do czynienia z grą, w której bohatera określa poziom pewnych konkretnych, rozwijanych stopniowo umiejętności i cech, takich jak siła, odporność na trud, zręczność czy zdolność cichego podejścia do celu (czołganie się bohatera przez rozmaite wertepy jest znakomicie zrobione graficznie). Nasz bohater zdobywa też sojuszników mogących go wyręczyć lub wspomóc w dokonywaniu niektórych wyczynów, co wcale nie umniejsza jego wielkości (Herakles nie pokonałby straszliwej hydry bez pomocy lolaosa, który pochodnią wypalał szyje potwora, uniemożliwiając bestii regenerację róbów). Sojuszników można wysyłać na zadania samodzielne albo zatrzymać ich przy sobie. Wszystko to stwarza wiele bardzo interesujących możliwości.

Wersja "preview", jaką otrzymaliśmy, przedstawia się więc nad wyraz interesująco. Z niecierpliwością będę czekał na pełną wersję, bo wygląda na to, że otrzymamy produkt godny początków XXI wieku.

Evil Islands  
Nival



MIŁIONY LUDZI NA ŚWIECIE MA ROBĄKI  
DOŁĄCZ DO NICH. TO NAPRWDĘ PRZYJEMNE!

# WORMS

## WORLD PARTY

### Co nowego w Worms World Party:

Możliwość prowadzenia rywalizacji z graczami z całego świata.

Rozgrywki w internecie podzielone na strefy dla początkujących i zaawansowanych.

Niezwykła opcja WormPot umożliwiająca przeprowadzenie rozgrywek na ponad 400 zakreślonych sposobów.

Rozbudowany tryb treningowy: od teraz możesz ćwiczyć swoje umiejętności na celach cywilnych!

Niezwykła Wormopedia, czyli poradnik użycia broni, z którego dowiesz się m.in. o wielu ciekawych zastosowaniach strzelby...

Fantastyczny nowy edytor, który pozwala na stworzenie najbardziej odłotowej mapy.

Nowe efekty specjalne, muzyka oraz okrzyki robaków.



PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA  
PL  
CD PROJEKT

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA  
79<sup>90</sup>  
ZŁOTYCH

DO  
Z(RO)BACZENIA  
W SKLEPACH!

SPRZEDAŻ WYSTĄPKOWA  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
(0-22) 519 69 69  
www.wormsproject.com

Opracowanie wersji polskiej  
i wyjątkowa dystrybucja w Polsce  
CD PROJEKT  
www.cdprojekt.com

TEAM 17

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Perca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 - TEAM 17 Software Limited. Wszystkie prawa zastrzeżone. Pomysł gry Andy Davidson. Dystrybucja Worms Interactive Entertainment Europe Ltd.



## Coś Nowego

Update: Codemasters planuje również podpiąć pod własną stronę najciekawsze strony graczy.

## Ducati World

Acclaim, a ściślej: podległe mu Attention to Detail, ogłosiło datę premiery symulatora motocykli marki wiadomej: Ducati. Ducati World, oprócz niesamowitej grafiki i ponoć niezwykle wiarygodnej fizyki, oferować ma to, co tygrys lubią najbardziej: tryb kariery, w niej zaś konieczność zarabiania kasy na kolejne bike'i i ich upgrade'y!

## OPERATION FLASHPOINT

Nieczęsto słyszy się o grach wykonanych przez naszych sąsiadów Czechów. Ja, szczerze mówiąc, nie potrafię takowych wielu wskazać (no, chyba że Hidden & Dangerous). Tym niemniej czasem się pojawiają...

Qn'ik

## Nie-umarta Jovovic?

Ledwie przebrzmiały echa premiery "Resident Evil 3": Nemezis, gdy doszły nas wieści o tym, że tworzy się film oparty na tej "przerabiającej" serii CapCom. Pierwszy kłaps do filmu zatytułowanego "Resident Evil: Ground Zero" już w lutym, w Berlinie. Główną rolę zagra w nim znana dobrze wszystkim Milla Jovovic.

## I kolejny film...

Kalisto ogłosiło, że trwają przygotowania do nakręcenia filmu opartego na niezłym TPP - Nightmare Creatures. No, no - widzi mi się, że z kina to przez jakiś czas nie wyjdziemy...

## Angie jako Lara!

Pewnie niejedną z was zastanawia się, jak Angelina Jolie wpasuje się w rolę naszej ukochoanej heroinki: Lary. Poniżej jedno ze zdjęć.



## Supercar Street Challenge

Activision zapowiedziało na lato premierę Supercar Street Challenge - gry, w której gracz będzie musiał okiełznać najszybsze samochody świata (10 rodzajów, m.in. Fioravanti i Ferrari Modena), przyjmując za teren testów masywne ulice Rzymu, Monako czy Los Angeles i innych! Woohoo! :)

## "Profesjonalny CounterStrike"

Popularność CounterStrike'a zaskoczyła chyba nawet jego twórców, a co dopiero mówić o innych. Teraz ci inni próbują nadrobić zaległości, tworząc "profesjonalne" CounterStrike'i. Jednym z nich jest New World Order, innym twórczyni przez Barking Dog Global Operations. Ten ostatni budowany jest w oparciu o LithTech engine i ma być tak wiarygodny, jak to tylko możliwe, bez potrzeby dołączania do każdej kopii gry karabinu maszynowego i tuzina "bad boyz" z całego świata...

Autorzy porównali swoją grę do istniejącej już Delt Force 2, zwracając jednak uwagę, że ich produkcja będzie bardziej realistyczna. Nie zabraknie w niej również modnego ostatnio elementu planowania misji. Jeśli teraz jakiś miłośnik krwistych i zrzecznościowych shooterów ze wstrętem przewrócił kartkę, to już powinien żałować (czego z pewnością nie zrobi, ponieważ do tekstu raczej nie wróci), gdyż gra będzie w sumie arcade'ówką, w której dostaniemy możliwość zabijania wrogów nie tylko biegnąc na dwóch nogach, ale i latając helikopterem (fizyka lotu raczej nie będzie przypominała chociażby tej z Apache Havoca) czy jeżdżąc czołgiem tudzież innym pojazdem poruszającym się po ziemi lub po wodzie - chociaż nasz cel pozostanie raczej niezmienny.

Akcja Operation Flashpoint (oryginalny tytuł to Flashpoint 1985: Status Quo") dzieje się podczas zimnej wojny, na początku doświadczenia Gorbaczowa. To wydarzenie nie wszystkim przypadło do gustu, niektórzy, a konkretnie ortodoksyjni komuniści, postanowili obalić nowo powstały rząd i przywrócić stary porządek. Okres w historii nazbyt bezpieczny nie był, ale na szczęście NATO nie spało. Gracz wcieli się ma w bojownika o pokój (walczącego do ostatniego naboju), który ma pomóc Gorbaczowowi zapanować nad buntownikami i wspomóc go w przeprowadzaniu zbawiających reform. Fakt, z historią i realiami ma to bardzo niewiele wspólnego, ale należy pamiętać, że gra komputerowa zasadniczo służy do zabawy, a nie poznawania "nauczycielki życia".

Zaczynamy grę jako niewielkie znaczące płotka w NATO, ale w miarę naszych postępów możemy w końcu uzyskać nawet stopień pułkownika. Aby tego dokonać, należy jednak

wcześniej przeprowadzić swoją grupę (do dwunastu ludzi), tyłu nie było chyba nigdzie indziej) przez kampanię. Warto powiedzieć o niej kilka słów. W jej tworzeniu został zastosowany stary, ale bardzo dobry pomysł - nasze czyny z wcześniejszych misji będą rzutowały na sytuację w następnych. Rozwiązanie to jest niezwykle ciekawe i warte naśladowania (choć wcale nie nowatorskie). W naszym składzie znajdziemy specjalistów od wszystkiego, że wymienię chociażby medyka, oficera czy sapera. Będą oni mogli się poruszać w 32 rodzajach pojazdów: od typowych pojazdów wojskowych, helikopterów, poprzez czołgi (o których za

chwile), dżipy, po transport cywilny. Będzie więc w czym wybierać.

Wspomniałem o czołgach. Ze wstydem przyznaję, że nie są one moją najmocniejszą stroną, jakoś nigdy mnie nie pociągały te wielkie metalowe puszki (oj, naraziłem się...). Zdam się tu więc na autorów, którzy twierdzą, że umieszczenie w ich grze T-55s, T-64s, T-72s i T-80s (naprawdę nic mi to nie mówi, a szkoda) zapewni jej dodatkową porcję realizmu i... zwolenników.

Nieco o wyglądzie. Autorzy zastrzegają, że to, co widzicie na screenach, niekoniecznie będzie się równało temu, co zobaczycie w pełnej wersji - naturalnie, wszelkie zmiany mają prowadzić grę ku lepszemu. Jednak i to, co teraz widać, nie daje powodów do narzekania, powiedziałbym, że wręcz przeciwnie. Grafika jest naprawdę bardzo ładna i staranna, efekty świetlne są dobrze wykonane, wszystko jest na swoim miejscu (poza lekkim wrażeniem dwuwymiarowości na niektórych obiektach, ale autorzy obiecują, że ono zniknie). O takich zjawiskach, jak zmieniające się podczas rozgrywki pory doby, nie ma co nawet wspominać - stało się to już chlubnym standardem.

Autorzy planują dołączyć do gry również edytor leveli. Niewątpliwie zapewni to dłuższy żywot grze, gdyż będzie można tworzyć tak pojedyncze misje, jak i multiplayerowe.

Gra zapowiadana jest na początek marca (z tym że na pewno nie w Polsce), więc już niedługo należy się jej spodziewać i w naszych sklepach (pod szyldem Codemasters, którzy wykupi- li prawa do dystrybucji).

Operation Flashpoint  
Codemasters

www.timsoft.pl

www.timsoft.pl

SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO....

Koszt: 0.35zł. Czas: 59 sek. Impulz: 1. Sklep internetowy TimSoft - Program Microsoft Internet Explorer dostarczony przez

Adres: http://www.timsoft.pl/

INTERNETOWY SKLEP KOMPUTEROWY C

Witamy w Internetowym Sklepie TimSoft!

Prezentujemy Państwu najnowsze gry, SPRAWDŹ!!!

Settlers 4 PL

Settlers 4 PL to gra jest skazana (przez popularność poprzednich części) na sukces. Grafika w nowych Osadnikach będzie w pełni trójwymiarowa. Dzięki temu otrzymamy m.in. możliwość robienia żołądź rozgrywkowej się ekacji. W Settlers 4 pokierujemy aż trzema rasami, a każda z nich będzie posiadała unikalne jednostki i budynki.

Cena 99.00 zł

Zamawiam

Zobacz opis

W sprzedaży od 2001-02-23

Sims PL - polecamy

Sims jest wyjątkową grą, która mimo upływu czasu cieszy się niesłabnącym zainteresowaniem. Zapraszamy do działu Recenzje Graczy, gdzie polecamy lekturę kilkunastu recenzji napisanych przez naszych klientów.

Cena 109.00 zł

Zamawiam

Zobacz opis

W sprzedaży od 2001-02-22

GRY PC-CD ROM

Najbliższe premiery i wznowienia

Shadow Watch 3.0.1.2001

World's Scariest Police Chases 3.0.1.2001

FL Championship Sweden 2000 3.0.1.2001

Sacrifice PL 3.0.1.2001

Creations Playground 3.0.1.2001

Chicken Run 3.0.1.2001

Chessmaster 8000 01.02.2001

Heroes M&M: Shadow of Death PL 01.02.2001

Unholy & Magic VIII PL 02.02.2001

Najchłodniej zamawiane gry

1 Settlers II Gold PL

2 Kao Kangurek PL

POLECAMY:

HAL LIFE GENERACJA

Pełna kolekcja produktów Half-Life - w dodatku za niewielką cenę.

zamawiam

pokaż opis

cena 120.00 zł

opisy gier  
kody do gier  
recenzje  
solucje  
drivery  
nowinki

Prowadzimy także sprzedaż hurtową.  
Sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt  
e-mail'em: hurt@timsoft.pl

(0-94) 346-11-59  
ZAMÓW PRZEZ TELEFON!

SKLEP WYSYŁKOWY TimSoft  
COMPUTER SOFTWARE

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 22 lutego 2001. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,99 zł. Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsoft.pl. Zamówienia pocztowe prosimy przysłać na kartach pocztowych, konieczne z dopiskiem C-3 na adres: TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.

e-mail: sklep@timsoft.pl

<p><b>CELESTIAL GIER PC-CD ROM</b></p> <p>Wznowienie, 2 - zapowiedzi, H - hit</p> <p>3-W 1 PL 29.95</p> <p>3-W 2 PL 29.95</p> <p>3-W 3 PL 29.95</p> <p>3-W 4 PL 29.95</p> <p>3-W 5 PL 29.95</p> <p>3-W 6 PL 29.95</p> <p>3-W 7 PL 29.95</p> <p>3-W 8 PL 29.95</p> <p>3-W 9 PL 29.95</p> <p>3-W 10 PL 29.95</p> <p>3-W 11 PL 29.95</p> <p>3-W 12 PL 29.95</p> <p>3-W 13 PL 29.95</p> <p>3-W 14 PL 29.95</p> <p>3-W 15 PL 29.95</p> <p>3-W 16 PL 29.95</p> <p>3-W 17 PL 29.95</p> <p>3-W 18 PL 29.95</p> <p>3-W 19 PL 29.95</p> <p>3-W 20 PL 29.95</p> <p>3-W 21 PL 29.95</p> <p>3-W 22 PL 29.95</p> <p>3-W 23 PL 29.95</p> <p>3-W 24 PL 29.95</p> <p>3-W 25 PL 29.95</p> <p>3-W 26 PL 29.95</p> <p>3-W 27 PL 29.95</p> <p>3-W 28 PL 29.95</p> <p>3-W 29 PL 29.95</p> <p>3-W 30 PL 29.95</p> <p>3-W 31 PL 29.95</p> <p>3-W 32 PL 29.95</p> <p>3-W 33 PL 29.95</p> <p>3-W 34 PL 29.95</p> <p>3-W 35 PL 29.95</p> <p>3-W 36 PL 29.95</p> <p>3-W 37 PL 29.95</p> <p>3-W 38 PL 29.95</p> <p>3-W 39 PL 29.95</p> <p>3-W 40 PL 29.95</p> <p>3-W 41 PL 29.95</p> <p>3-W 42 PL 29.95</p> <p>3-W 43 PL 29.95</p> <p>3-W 44 PL 29.95</p> <p>3-W 45 PL 29.95</p> <p>3-W 46 PL 29.95</p> <p>3-W 47 PL 29.95</p> <p>3-W 48 PL 29.95</p> <p>3-W 49 PL 29.95</p> <p>3-W 50 PL 29.95</p> <p>3-W 51 PL 29.95</p> <p>3-W 52 PL 29.95</p> <p>3-W 53 PL 29.95</p> <p>3-W 54 PL 29.95</p> <p>3-W 55 PL 29.95</p> <p>3-W 56 PL 29.95</p> <p>3-W 57 PL 29.95</p> <p>3-W 58 PL 29.95</p> <p>3-W 59 PL 29.95</p> <p>3-W 60 PL 29.95</p> <p>3-W 61 PL 29.95</p> <p>3-W 62 PL 29.95</p> <p>3-W 63 PL 29.95</p> <p>3-W 64 PL 29.95</p> <p>3-W 65 PL 29.95</p> <p>3-W 66 PL 29.95</p> <p>3-W 67 PL 29.95</p> <p>3-W 68 PL 29.95</p> <p>3-W 69 PL 29.95</p> <p>3-W 70 PL 29.95</p> <p>3-W 71 PL 29.95</p> <p>3-W 72 PL 29.95</p> <p>3-W 73 PL 29.95</p> <p>3-W 74 PL 29.95</p> <p>3-W 75 PL 29.95</p> <p>3-W 76 PL 29.95</p> <p>3-W 77 PL 29.95</p> <p>3-W 78 PL 29.95</p> <p>3-W 79 PL 29.95</p> <p>3-W 80 PL 29.95</p> <p>3-W 81 PL 29.95</p> <p>3-W 82 PL 29.95</p> <p>3-W 83 PL 29.95</p> <p>3-W 84 PL 29.95</p> <p>3-W 85 PL 29.95</p> <p>3-W 86 PL 29.95</p> <p>3-W 87 PL 29.95</p> <p>3-W 88 PL 29.95</p> <p>3-W 89 PL 29.95</p> <p>3-W 90 PL 29.95</p> <p>3-W 91 PL 29.95</p> <p>3-W 92 PL 29.95</p> <p>3-W 93 PL 29.95</p> <p>3-W 94 PL 29.95</p> <p>3-W 95 PL 29.95</p> <p>3-W 96 PL 29.95</p> <p>3-W 97 PL 29.95</p> <p>3-W 98 PL 29.95</p> <p>3-W 99 PL 29.95</p> <p>3-W 100 PL 29.95</p>	<p>3-W 101 PL 29.95</p> <p>3-W 102 PL 29.95</p> <p>3-W 103 PL 29.95</p> <p>3-W 104 PL 29.95</p> <p>3-W 105 PL 29.95</p> <p>3-W 106 PL 29.95</p> <p>3-W 107 PL 29.95</p> <p>3-W 108 PL 29.95</p> <p>3-W 109 PL 29.95</p> <p>3-W 110 PL 29.95</p> <p>3-W 111 PL 29.95</p> <p>3-W 112 PL 29.95</p> <p>3-W 113 PL 29.95</p> <p>3-W 114 PL 29.95</p> <p>3-W 115 PL 29.95</p> <p>3-W 116 PL 29.95</p> <p>3-W 117 PL 29.95</p> <p>3-W 118 PL 29.95</p> <p>3-W 119 PL 29.95</p> <p>3-W 120 PL 29.95</p> <p>3-W 121 PL 29.95</p> <p>3-W 122 PL 29.95</p> <p>3-W 123 PL 29.95</p> <p>3-W 124 PL 29.95</p> <p>3-W 125 PL 29.95</p> <p>3-W 126 PL 29.95</p> <p>3-W 127 PL 29.95</p> <p>3-W 128 PL 29.95</p> <p>3-W 129 PL 29.95</p> <p>3-W 130 PL 29.95</p> <p>3-W 131 PL 29.95</p> <p>3-W 132 PL 29.95</p> <p>3-W 133 PL 29.95</p> <p>3-W 134 PL 29.95</p> <p>3-W 135 PL 29.95</p> <p>3-W 136 PL 29.95</p> <p>3-W 137 PL 29.95</p> <p>3-W 138 PL 29.95</p> <p>3-W 139 PL 29.95</p> <p>3-W 140 PL 29.95</p> <p>3-W 141 PL 29.95</p> <p>3-W 142 PL 29.95</p> <p>3-W 143 PL 29.95</p> <p>3-W 144 PL 29.95</p> <p>3-W 145 PL 29.95</p> <p>3-W 146 PL 29.95</p> <p>3-W 147 PL 29.95</p> <p>3-W 148 PL 29.95</p> <p>3-W 149 PL 29.95</p> <p>3-W 150 PL 29.95</p> <p>3-W 151 PL 29.95</p> <p>3-W 152 PL 29.95</p> <p>3-W 153 PL 29.95</p> <p>3-W 154 PL 29.95</p> <p>3-W 155 PL 29.95</p> <p>3-W 156 PL 29.95</p> <p>3-W 157 PL 29.95</p> <p>3-W 158 PL 29.95</p> <p>3-W 159 PL 29.95</p> <p>3-W 160 PL 29.95</p> <p>3-W 161 PL 29.95</p> <p>3-W 162 PL 29.95</p> <p>3-W 163 PL 29.95</p> <p>3-W 164 PL 29.95</p> <p>3-W 165 PL 29.95</p> <p>3-W 166 PL 29.95</p> <p>3-W 167 PL 29.95</p> <p>3-W 168 PL 29.95</p> <p>3-W 169 PL 29.95</p> <p>3-W 170 PL 29.95</p> <p>3-W 171 PL 29.95</p> <p>3-W 172 PL 29.95</p> <p>3-W 173 PL 29.95</p> <p>3-W 174 PL 29.95</p> <p>3-W 175 PL 29.95</p> <p>3-W 176 PL 29.95</p> <p>3-W 177 PL 29.95</p> <p>3-W 178 PL 29.95</p> <p>3-W 179 PL 29.95</p> <p>3-W 180 PL 29.95</p> <p>3-W 181 PL 29.95</p> <p>3-W 182 PL 29.95</p> <p>3-W 183 PL 29.95</p> <p>3-W 184 PL 29.95</p> <p>3-W 185 PL 29.95</p> <p>3-W 186 PL 29.95</p> <p>3-W 187 PL 29.95</p> <p>3-W 188 PL 29.95</p> <p>3-W 189 PL 29.95</p> <p>3-W 190 PL 29.95</p> <p>3-W 191 PL 29.95</p> <p>3-W 192 PL 29.95</p> <p>3-W 193 PL 29.95</p> <p>3-W 194 PL 29.95</p> <p>3-W 195 PL 29.95</p> <p>3-W 196 PL 29.95</p> <p>3-W 197 PL 29.95</p> <p>3-W 198 PL 29.95</p> <p>3-W 199 PL 29.95</p> <p>3-W 200 PL 29.95</p>	<p>3-W 201 PL 29.95</p> <p>3-W 202 PL 29.95</p> <p>3-W 203 PL 29.95</p> <p>3-W 204 PL 29.95</p> <p>3-W 205 PL 29.95</p> <p>3-W 206 PL 29.95</p> <p>3-W 207 PL 29.95</p> <p>3-W 208 PL 29.95</p> <p>3-W 209 PL 29.95</p> <p>3-W 210 PL 29.95</p> <p>3-W 211 PL 29.95</p> <p>3-W 212 PL 29.95</p> <p>3-W 213 PL 29.95</p> <p>3-W 214 PL 29.95</p> <p>3-W 215 PL 29.95</p> <p>3-W 216 PL 29.95</p> <p>3-W 217 PL 29.95</p> <p>3-W 218 PL 29.95</p> <p>3-W 219 PL 29.95</p> <p>3-W 220 PL 29.95</p> <p>3-W 221 PL 29.95</p> <p>3-W 222 PL 29.95</p> <p>3-W 223 PL 29.95</p> <p>3-W 224 PL 29.95</p> <p>3-W 225 PL 29.95</p> <p>3-W 226 PL 29.95</p> <p>3-W 227 PL 29.95</p> <p>3-W 228 PL 29.95</p> <p>3-W 229 PL 29.95</p> <p>3-W 230 PL 29.95</p> <p>3-W 231 PL 29.95</p> <p>3-W 232 PL 29.95</p> <p>3-W 233 PL 29.95</p> <p>3-W 234 PL 29.95</p> <p>3-W 235 PL 29.95</p> <p>3-W 236 PL 29.95</p> <p>3-W 237 PL 29.95</p> <p>3-W 238 PL 29.95</p> <p>3-W 239 PL 29.95</p> <p>3-W 240 PL 29.95</p> <p>3-W 241 PL 29.95</p> <p>3-W 242 PL 29.95</p> <p>3-W 243 PL 29.95</p> <p>3-W 244 PL 29.95</p> <p>3-W 245 PL 29.95</p> <p>3-W 246 PL 29.95</p> <p>3-W 247 PL 29.95</p> <p>3-W 248 PL 29.95</p> <p>3-W 249 PL 29.95</p> <p>3-W 250 PL 29.95</p> <p>3-W 251 PL 29.95</p> <p>3-W 252 PL 29.95</p> <p>3-W 253 PL 29.95</p> <p>3-W 254 PL 29.95</p> <p>3-W 255 PL 29.95</p> <p>3-W 256 PL 29.95</p> <p>3-W 257 PL 29.95</p> <p>3-W 258 PL 29.95</p> <p>3-W 259 PL 29.95</p> <p>3-W 260 PL 29.95</p> <p>3-W 261 PL 29.95</p> <p>3-W 262 PL 29.95</p> <p>3-W 263 PL 29.95</p> <p>3-W 264 PL 29.95</p> <p>3-W 265 PL 29.95</p> <p>3-W 266 PL 29.95</p> <p>3-W 267 PL 29.95</p> <p>3-W 268 PL 29.95</p> <p>3-W 269 PL 29.95</p> <p>3-W 270 PL 29.95</p> <p>3-W 271 PL 29.95</p> <p>3-W 272 PL 29.95</p> <p>3-W 273 PL 29.95</p> <p>3-W 274 PL 29.95</p> <p>3-W 275 PL 29.95</p> <p>3-W 276 PL 29.95</p> <p>3-W 277 PL 29.95</p> <p>3-W 278 PL 29.95</p> <p>3-W 279 PL 29.95</p> <p>3-W 280 PL 29.95</p> <p>3-W 281 PL 29.95</p> <p>3-W 282 PL 29.95</p> <p>3-W 283 PL 29.95</p> <p>3-W 284 PL 29.95</p> <p>3-W 285 PL 29.95</p> <p>3-W 286 PL 29.95</p> <p>3-W 287 PL 29.95</p> <p>3-W 288 PL 29.95</p> <p>3-W 289 PL 29.95</p> <p>3-W 290 PL 29.95</p> <p>3-W 291 PL 29.95</p> <p>3-W 292 PL 29.95</p> <p>3-W 293 PL 29.95</p> <p>3-W 294 PL 29.95</p> <p>3-W 295 PL 29.95</p> <p>3-W 296 PL 29.95</p> <p>3-W 297 PL 29.95</p> <p>3-W 298 PL 29.95</p> <p>3-W 299 PL 29.95</p> <p>3-W 300 PL 29.95</p>	<p>3-W 301 PL 29.95</p> <p>3-W 302 PL 29.95</p> <p>3-W 303 PL 29.95</p> <p>3-W 304 PL 29.95</p> <p>3-W 305 PL 29.95</p> <p>3-W 306 PL 29.95</p> <p>3-W 307 PL 29.95</p> <p>3-W 308 PL 29.95</p> <p>3-W 309 PL 29.95</p> <p>3-W 310 PL 29.95</p> <p>3-W 311 PL 29.95</p> <p>3-W 312 PL 29.95</p> <p>3-W 313 PL 29.95</p> <p>3-W 314 PL 29.95</p> <p>3-W 315 PL 29.95</p> <p>3-W 316 PL 29.95</p> <p>3-W 317 PL 29.95</p> <p>3-W 318 PL 29.95</p> <p>3-W 319 PL 29.95</p> <p>3-W 320 PL 29.95</p> <p>3-W 321 PL 29.95</p> <p>3-W 322 PL 29.95</p> <p>3-W 323 PL 29.95</p> <p>3-W 324 PL 29.95</p> <p>3-W 325 PL 29.95</p> <p>3-W 326 PL 29.95</p> <p>3-W 327 PL 29.95</p> <p>3-W 328 PL 29.95</p> <p>3-W 329 PL 29.95</p> <p>3-W 330 PL 29.95</p> <p>3-W 331 PL 29.95</p> <p>3-W 332 PL 29.95</p> <p>3-W 333 PL 29.95</p> <p>3-W 334 PL 29.95</p> <p>3-W 335 PL 29.95</p> <p>3-W 336 PL 29.95</p> <p>3-W 337 PL 29.95</p> <p>3-W 338 PL 29.95</p> <p>3-W 339 PL 29.95</p> <p>3-W 340 PL 29.95</p> <p>3-W 341 PL 29.95</p> <p>3-W 342 PL 29.95</p> <p>3-W 343 PL 29.95</p> <p>3-W 344 PL 29.95</p> <p>3-W 345 PL 29.95</p> <p>3-W 346 PL 29.95</p> <p>3-W 347 PL 29.95</p> <p>3-W 348 PL 29.95</p> <p>3-W 349 PL 29.95</p> <p>3-W 350 PL 29.95</p> <p>3-W 351 PL 29.95</p> <p>3-W 352 PL 29.95</p> <p>3-W 353 PL 29.95</p> <p>3-W 354 PL 29.95</p> <p>3-W 355 PL 29.95</p> <p>3-W 356 PL 29.95</p> <p>3-W 357 PL 29.95</p> <p>3-W 358 PL 29.95</p> <p>3-W 359 PL 29.95</p> <p>3-W 360 PL 29.95</p> <p>3-W 361 PL 29.95</p> <p>3-W 362 PL 29.95</p> <p>3-W 363 PL 29.95</p> <p>3-W 364 PL 29.95</p> <p>3-W 365 PL 29.95</p> <p>3-W 366 PL 29.95</p> <p>3-W 367 PL 29.95</p> <p>3-W 368 PL 29.95</p> <p>3-W 369 PL 29.95</p> <p>3-W 370 PL 29.95</p> <p>3-W 371 PL 29.95</p> <p>3-W 372 PL 29.95</p> <p>3-W 373 PL 29.95</p> <p>3-W 374 PL 29.95</p> <p>3-W 375 PL 29.95</p> <p>3-W 376 PL 29.95</p> <p>3-W 377 PL 29.95</p> <p>3-W 378 PL 29.95</p> <p>3-W 379 PL 29.95</p> <p>3-W 380 PL 29.95</p> <p>3-W 381 PL 29.95</p> <p>3-W 382 PL 29.95</p> <p>3-W 383 PL 29.95</p> <p>3-W 384 PL 29.95</p> <p>3-W 385 PL 29.95</p> <p>3-W 386 PL 29.95</p> <p>3-W 387 PL 29.95</p> <p>3-W 388 PL 29.95</p> <p>3-W 389 PL 29.95</p> <p>3-W 390 PL 29.95</p> <p>3-W 391 PL 29.95</p> <p>3-W 392 PL 29.95</p> <p>3-W 393 PL 29.95</p> <p>3-W 394 PL 29.95</p> <p>3-W 395 PL 29.95</p> <p>3-W 396 PL 29.95</p> <p>3-W 397 PL 29.95</p> <p>3-W 398 PL 29.95</p> <p>3-W 399 PL 29.95</p> <p>3-W 400 PL 29.95</p>	<p>3-W 401 PL 29.95</p> <p>3-W 402 PL 29.95</p> <p>3-W 403 PL 29.95</p> <p>3-W 404 PL 29.95</p> <p>3-W 405 PL 29.95</p> <p>3-W 406 PL 29.95</p> <p>3-W 407 PL 29.95</p> <p>3-W 408 PL 29.95</p> <p>3-W 409 PL 29.95</p> <p>3-W 410 PL 29.95</p> <p>3-W 411 PL 29.95</p> <p>3-W 412 PL 29.95</p> <p>3-W 413 PL 29.95</p> <p>3-W 414 PL 29.95</p> <p>3-W 415 PL 29.95</p> <p>3-W 416 PL 29.95</p> <p>3-W 417 PL 29.95</p> <p>3-W 418 PL 29.95</p> <p>3-W 419 PL 29.95</p> <p>3-W 420 PL 29.95</p> <p>3-W 421 PL 29.95</p> <p>3-W 422 PL 29.95</p> <p>3-W 423 PL 29.95</p> <p>3-W 424 PL 29.95</p> <p>3-W 425 PL 29.95</p> <p>3-W 426 PL 29.95</p> <p>3-W 427 PL 29.95</p> <p>3-W 428 PL 29.95</p> <p>3-W 429 PL 29.95</p> <p>3-W 430 PL 29.95</p> <p>3-W 431 PL 29.95</p> <p>3-W 432 PL 29.95</p> <p>3-W 433 PL 29.95</p> <p>3-W 434 PL 29.95</p> <p>3-W 435 PL 29.95</p> <p>3-W 436 PL 29.95</p> <p>3-W 4</p>
---	---	---	---	--



## Coś Nowego

### CoC: DCoE

Słyszeliście już o Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, rewelacyjnym FPP thinker shooterze (całkowicie pozbawionym interfejsu!) w świecie Mitów Lovecrafta? Tak? No to posłuchajcie...



### Prawdziwa wojna?

Nie życzymy nikomu. W wersji komputerowej jednak - czemu by nie? Wychodząc z tego założenia Simon and Schuster zaproponowała znaniemu z programów szkoleniowych dla Armii Amerykańskiej OC Inc. stworzenie ich komercyjnej wersji. Ta zwać się ma po prostu Real War.



### Atomic Games - koniec?

Atomic Games, twórcy serii Close Combat, zmuszeni zostali do ostrych cięć budżetowych. Cięcia przeżyło trzech ludzi z zespołu: prezes i dwóch dyrektorów. Ciekawe, kto będzie pracował...

### Jak pilotować B767

Jeśli planowaliście nabyć jumbo-jeta albo chociaż polatać nim w spodziewanym już na dniach dodatku do MS Flight Sim 2000: 767 Pilot in Command, proponuję zapoznanie się z dokładną, 115 stronicową instrukcją obsługi kokpitu, jaka znalazła się na stronie producenta dodatku Wilco Publishing - [www.wilcopub.com](http://www.wilcopub.com). Co w niej? Opis kokpitu, instrumentów, systemów wewnętrznych samolotu (elektryczny, paliwowy, hydrauliczny, pneumatyczny, ostrzegania i pożarowy... uff!), obsługi autopilota i komputera zarządzającego lotem... No, no.

# TRIBES 2

**Jaka była pierwsza gra opracowana do korzystania tylko z trybu "multiplayer"? Unreal Tournament? Quake3: Arena? Nie. Pierwszy był STARSIEGE: TRIBES, wydany przez firmę Dynamix w roku 1999. Jak sama nazwa wskazuje, Tribes oparty był na kanwie serii Earthsiege/Starsiege. Te, klasyczne już, tytuły można określić jako coś podobnego do Mechwarriora. TRIBES natomiast od początku do końca miał być "multiplayerowym" FPP.**

**Kroll**

**S**am pomysł gry po Sieci nie jest nowy. Patrząc na trendy w rozwoju gier komputerowych, będą one dążyć właśnie do pełnej integracji z netem i do rozgrywek wieloosobowych. Dlaczego? Głupie pytanie. Każdy, kto grał po kabelku z kumpłami, wyśmiej je. Ja jednak pokuszę się o krótką odpowiedź. Gra z komputerem robi się nudna. Dopóki nie zostanie opracowana prawdziwa SI, będzie to coraz mniej atrakcyjne. Komputer jest po prostu głupi i oszukuje, żeby wygrać. Stosuje prymitywne taktyki, ciągle te same, niczym nie zaskakuje. Łatwo go rozpracować. Co innego człowiek. To jest dopiero przeciwnik. Potrafi zmienić swoje zachowanie, dostosowuje się elastycznie do sytuacji, zawsze może wyskoczyć z jakimś asem z rękawa. Czasem zrobi coś absurdalnego i niezrozumiałego, co dopiero po dłuższym namyśle okaże się diabelnie wrednym i sprytnym posunięciem. Wtedy jest już za późno. Leżysz i kwiczysz.

Granie z głupim komputerem jest dla mięczaków. Twardziele grają między sobą.

Wracając do naszej zapowiedzi - Sierra Studios zdecydowało się na opracowanie i wydanie drugiej części Tribes. W pierwszej części zdegenerowane społeczeństwo, przeżywające technologiczny regres, podzielone na dziesiątki plemion toczyło ze sobą nieustające wojny. Teraz cztery największe szczepy: Krwawe Orły, Dzieci Feniksa, Diamentowe Miecze i Gwiezdne Wilki, muszą zjednoczyć się, aby stawić czoło nowemu zagrożeniu. Hordy BioDermy, zbuntowani niewol-

I zaczyna się masakra. Możesz polegać tylko na kumpłach z drużyny i na sobie. Walki toczyć się będą na niesamowicie rozległych scenariach, łączących ze sobą zarówno teren otwarty jak i zabudowania. Sierra zapewnia, że specjalnie opracowany dla potrzeb gry engine zrewolucjonizuje rynek FPP. Mapy mają być tworzone w specjalnym trybie, zapewniającym ich teoretyczną nieskończoność. Wystarczy powiedzieć, że dla usprawnienia poruszania się w terenie gracze mają możliwość korzystania z pojazdów, zarówno tych ze starego Tribes, jak i trzech nowych: rozpoznawczego scouta, czołgu ze stanowiskiem dla celownika i sześciuosobowego transportera opancerzonego. Żeby było zabawniej, na otwartej przestrzeni szaleć będą żywioły. Deszcz, śnieg, burze z błyskawicami. Nawet mgła. To dopiero będzie jazda. Goryle we mgłę, che, che. Oczywiście przeszkody terenowe w postaci wzniesień, akwenów i cieków wodnych (bajory i rzeczki) oraz jezior gorącej lawy lub fali lotnych piasków uprzyjemnią nam prowadzenie rozgrywki. Nie ma to jak obcowanie z naturą. Mimo upadku myśli technicznej udało się nam prowadzić trzy nowe rodzaje broni oraz ulepszyć wszystkie stare typy. Naprawdę jest się czym zabijać.

Tribes 2 ma być grą przeznaczoną do współpracy z netem, dlatego Sierra bardzo się postarała o jak najlepsze parametry dla tego połączenia, dopracowując do perfekcji środowisko integracyjne. Szary gracz, którego nie stać na astronomiczne haracze dla TP SA i który nie jest połączony z kumpłami LAN-em, ma możliwość rozebrania solowej kampanii oraz misji treningowych w oczekiwanym na cud, czyli na tańsze i łatwiejsze połączenia z Internetem. Dla umilenia sobie oczekiwania może trochę pobawić się nowatorskim i innowacyjnym generatorem map.

Ogólnie rzecz biorąc, gra zapowiada się na WIELKĄ. Kapitalną grafikę. Nowe rozwiązania. Niespotykana dotąd integracja z Internetem. Odłot. Wyobraźcie sobie BITWĘ, w której u waszego boku uczestniczy ponad 50 żołnierzy i robotów obdarzonych sztuczną inteligencją. Chaos i maksymalna rzeźnia. Ja sobie nie wyobrażam. Poczekam za to na mój egzemplarz Tribes 2 i zobaczę to na własne oczy.

**Tribes 2**  
**Sierra**



## U NAS DOSTANIESZ WIĘCEJ ZA TĘ SAMĄ CENĘ SKLEP WYSYŁKOWY

**CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 9 do 18**

Zadzwoń, prześlemy bezpłatny katalog, lub złóż zamówienie przez internet a będziesz tą drogą otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę

### WYSYŁKA GRATIS

- Płatność przy odbiorze przesyłki, termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnych, kartonowych pudełkach
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

## SUPERPROMOCJA TYLKO W MARCU

Zamawiając programy za minimum:

- 69 zł - dostajesz firmowy długopis, a także kupujesz po specjalnej cenie podane gry:



- 119 zł - DODATKOWO dostajesz ZA DARMO PŁYTĘ Z GRĄ NIESPODZIANKA (PEŁNĄ WERSJĘ)
- 139 zł - DODATKOWO dostajesz FIRMOWY PORTFELIK

- 159 zł - DODATKOWO dostajesz (do wyboru) FIRMOWĄ LATARKĘ LUB PORTFELIK



### W naszej ofercie ponadto:

Age of Empires 2-dodat. misje	169	Hidden & Dangerous Gold	99	Railroad Tycoon 2 Gold - pl	99
Aliens vs Predator Gold	119	Homeworld Cataclysm	139	Resident Evil 3	139
Armagedons Blade - pl	55	Hugo - Gwiazdkowa Przygoda pl	159	Rune	159
Asterix i Obelix kontra Cezar - pl	75	Hugo - Tropikalna Wyspa pl	79	Sacrifice pl	99
Blair Witch Project: R. P. - pl	99	Hugo - Zaczarowany Dąb pl	79	Shogun - pl	119
C&C: Worldwide Warfare	119	Iceland Dale - pl	99	Submarine Titans - pl	99
Call to Power 2	169	Larry 7 - pl	75	Transport Tycoon DeLuxe	45
Close Combat 4	75	Longest Journey - pl	99	Warlords Battlecry	99
Close Combat 5	99	Majesty - pl	79		
Creatures 3	75	MDK 2 + MDK 1 - pl	79		
Earthworm Jim 3D - pl	99	Music Maker Gen.6 - pl	99		
El Dorado - pl	89	Need for Speed 5 Porsche	119		
F.A. P. League Foot. Man. 2001	119	NHL 2001	119		
F.A. Premier League Stars 2001	119	No One Lives Forever	129		
Freemove 2 - pl	79	Outforce - pl	99		
Grand Prix 3 - pl	99	Panzer General 3 S.E.	99		



## PC SPEED DRIVE 299 zł

Po raz pierwszy w tej cenie z funkcją wstrząsową! PROMOCJA mikrofon STEREO GRATIS !!!



Wyniki Konkursu "Fifa 2001": koszulki z autografami otrzymują: Bartosz S., Dominik A., Grzegorz W., Adrian S. i Marzena A., Joypady otrzymują: Jolanta R., Leszek B., Piotr Z., Adam M. i Krzysztof W., Gratulujemy, nagrody prześlemy pocztą.

Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.



## Coś Nowego

## • Rowan już w Imperium

Empire Interactive wykupiło udziały swego wieloletniego partnera Rowan Software (twórcy m.in. sprezentowanego wam przez nas Flying Corps).

## • Star Wars Galaxies

Informowaliśmy, że Verant, twórcy EverQuesta, dostali zielone światło na tworzenie MMORPG-a o nazwie Star Wars Galaxies. Część z fanów zadala od razu pytanie: czy to nie będzie aby EQ "in a galaxy far far away"? Rich Vogel, executive producer, zapewnia, że absolutnie nie. "Więcej - twierdzi - to będą doznania nieznane dotąd miłośnikom gier sieciowych".

## • Ensemble Studios Nieodmiennie...

...prezentuje nowe, darmowe mapy do Age of Empires 2: the Conquerors. Postawa godna naśladowania, uważam. :)

## • TDR 2000 - dodatek

Pamiętacie jeszcze nieszczytny Carmageddon TDR 2000? Jeśli tak i jeśli podobal się wam, to pewnie ucieszy was wieść, że SCI planuje wydanie oficjalnego dodatku do gry, zatytułowanego Nose Bleed (krew z nosa w wolnym tłumaczeniu).

## • Wojna przeciw BlueScreen (TM) - rozpoczęła!

Wściekasz się, gdy komp ni z tego, ni z owego zwisa tak, że tylko twardy reset jest w stanie przywrócić go do życia? Oni też. Tyle tylko, że Oni mogą więcej, by zapobiec takim przypadkom. Oni to NASA, firmy z Krzemowej Doliny (Adobe Systems, Compaq Computer, Hewlett-Packard, IBM, ILOG, Marimba, Microsoft, Novell, Silicon Graphics, Siebel Systems, Sybase, Sun Microsystems) i amerykańskie uniwersytety. Oni, wychodząc z założenia, że od bezawaryjności działania komputerów zależą w gruncie rzeczy losy ludzkości, powołali do życia High Dependability Computing Consortium (Konsorcjum Niezawodnego Komputerowania), którego jedynym zadaniem jest tworzenie niezawodnych systemów komputerowych.

...a Microsoft będzie udzielać im porad strategicznych... :P

## • Mężczyźni w odwrocie...

Badanie przeprowadzone przez PC Data na temat gier i graczy dało szokujące bez mała wyniki: okazało się, że większość tych, którzy lubią pograć w Sieci, stanowią... panie! (50,4% ogółu graczy). Co więcej, stanowią już niemal 45% graczy w ogóle! Czyżby już wkrótce malżeństwa miały mieć wspólne hobby?

## • Gry komputerowe niezdrowe dla dziewcząt!...

Ledwie co dowiedzieliśmy się, że kobiety stanowią już blisko połowę ogółu graczy, gdy Reuters ostrzega, że niemal połowa najlepiej sprzedających się w Stanach gier komputerowych



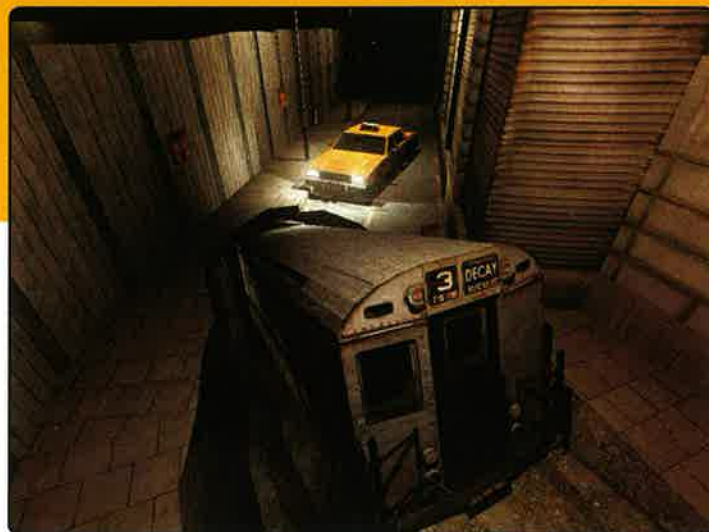
dopiero wzięło!), spędziło wiele, wiele godzin starając się opanować do perfekcji oddawanie "headshotów" w biegu, rzucanie flashbangów przez kominy i wchodzenie do budynków otworami wentylacyjnymi.

Dlaczego jednak o tym piszę? Ano dlatego, że zaskoczeni w pierwszej chwili zawodowi twórcy gier otrząśnięli się już najwyraźniej z szoku pourazowego, jakiego niechybnie doznali widząc, co potrafiła zrobić grupka zapaleńców i zabrali się za design - jak to nazwali - \*profesjonalnych\* wyrobów counterstikopodobnych. Najbardziej, moim zdaniem, atrakcyjny pochodzi ze szwedzkiej Termite Games (dawniej Insomnia Software) i zwi się New World Order.

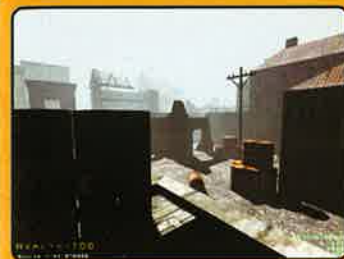
**Sukces CounterStrike zaskoczył ponoć nawet jego twórców. Ku zdumieniu wszystkich ten multiplayerowy mod pozwalający wcielić się bądź w terrorystę, bądź w jego najzacieklejszego ideologicznego przeciwnika, wybił się ponad przeciętność i ostatecznie dorobił statusu produktu nie tylko komercyjnego, ale miana gry kultowej - nawiasem mówiąc jak najbardziej zasłużenie! Nic dziwnego: zwykły, deathmatchowy multiplayer, wymagający jedynie reagowania na poziomie rdzenia kręgowego, z czasem męczył nawet najtwardszych na skutek niedotlenienia niewykorzystywanego mózgu. CS tymczasem...**

## Gem.ini

CounterStrike tymczasem dorzucił do wzajemnego odstrzeliwania kończyn (ze szczególnym uwzględnieniem głowy) konieczność zastanowienia się, w jaki sposób tego dokonać i co najważniejsze - czy nie właściwiej będzie po prostu pominąć fazę wymiany ofiarynych podarunków w drodze do celu. Bardzo szybko okazało się, że ta koncepcja ma przełożenie na radość płynącą z gry: satysfakcja z posiadania szybszego łącza i czulszej myszy nie mogła się równać satysfakcji z posiadania sprawniejszego rozumu! Efekt: liczba serwerów CS-a pobiła na głowę liczbę stawianych, było nie było, jego "ojcu" - Half-Life'owi. Nawiasem mówiąc szaf (anty)terrorystów dopadł również nas, przez co redaktorskie bractwo - nie bacząc na krzywe spojrzenia szefów - dokooptowawszy część DTP i administratora na dokładkę (tego to



gania po nowe w CS-ie, choć sprawdzone już gdzie indziej, wzorce, jak np. znany z Team Fortress podział członków drużyny na różnicowane role (tu 5: snajper, assault, tactical, explosives expert, close-combat expert). Zaryzykowali też dorobienie trybu single player jako dodatek dla wszystkich cierpiących na życie gdzieś na odludziu (bądź tępe); nie pominęli fabuły z prawdziwego zdarzenia



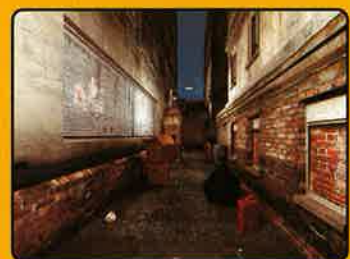
(opartej wprawdzie na nieśmiertelnym motywie walki dobra ze złem - Global Assault Team, The Syndicate - i do niej samej się sprowadzającej, ale zawsze...), no i dopracowali nieprawdopodobnie wręcz autentyczną oprawę audiowizualną. Słowem: zajęli się wszystkim tym, czego zabrakło tak w TF, jak CS!

Pomówmy może o tej ostatniej, bo to w chwili obecnej daje się zweryfikować - vide screeny. New World Order budowany jest w oparciu o autorski DVA-Engine (wcześniej napędzający skasowanego w międzyczasie singleplayerowego Decaya), który, wg specyfikacji znalezionej na stronie Termite Games, ma możliwości aktualnie porównywalne z najlepszymi! Nie wdając się w techniczne szczegóły, wspomnę że przy wszelkich szukanach typu deformowalność geometrii obiektów, oświetlenie i cieniowanie metodą "per pixel", systemy cząsteczkowe, kompresja tekstu bez utraty ich jakości i średnio 2000-4000 polygonów samej scenarii na ekranie (dla porównania - Unreal Tournament ok. 1200-2000). NWO jest w stanie osiągnąć na zupełnie przeciętnym sprzęcie 40-70 fps-ów przy rozdzielczości 1024 na 768 i 32-bitowej głębi kolorów!

Co jeszcze? Hm, niewiele wiadomo jak dotąd na temat zapowiadanych rewolucji, gdyż twórcy świadomi tego, że nowatorskie idee sprawdzają się zwykle wtedy, gdy nie ma sprytnej i szybszej konkurencji, nabierają wody w usta, gdy przychodzi im mówić o szczegółach. Wszystko co wiemy, to stosunkowo mało interesujące fakty typu liczba broni dostępnej w grze - 20-25 rodzajów (nie ujawniono jej typów; screenshoty



obiecują Glocka i MP5, wiadomo też, że pojawi się nieśmiertelne AK-47, czyli "my weapon of choice" w CS-ie i zdobyty przy jego pomocy chlubny rekord 4 "counterów" jeden po drugim). Projektanci rozważają też ponoć zaimplementowanie w grze NPC-ów, przy czym mają to być nie tylko zakładnicy, ale i zupełnie przypadkowi przechodnie, tacy co to po prostu znaleźli się w złym miejscu, o złej porze! Wbrew temu, co można by sądzić na podstawie screenshotów,



New World Order  
Termite Games



## Coś Nowego

zawiera "niezdrowe" dla nich treści. Za takowe naukowcy uznali nierealistyczne ukazanie ciał, seksizm, brutalność...

## • Hasbro zakasa pasa...

...tnąc koszty w związku z przejęciem firmy przez Infogrames. Co oznacza ograniczenie kosztów? Ano zwolnienia pracowników, których ok. 750 pożegna się z wysiedzianymi fotelkami. Smutne jest, że 100 z "reorganizowanych" miejsc przypada na Wizards of the Coast, twórców M:TG i roleplay'ów: D&D i Star Wars...

## • EverQuest: Scars of Velious hitem!

Jak bowiem inaczej nazwać dodatek do gry sieciowej, który zajmuje 1 miejsce na listach przebojów? Nawiasem mówiąc - w ciągu pierwszych pięciu dni sprzedano ponad 100 000 kopii!

## • Arcatera do końca europejska

Ubi Soft potwierdził doniesienia, jakoby Arcatera: The Dark Brotherhood nie miała być sprzedawana poza Europą.

## • Zabawki za przemoc

Policja w Illinois przez tydzień oferowała zabawki w zamian za dostarczenie na jej posterunki gier komputerowych epatujących brutalnością. Przez te siedem dni policjanci wydali... 0 (słownie: zero) zabawek, gdyż dokładnie taka była liczba graczy postrzegających swe ukochane gry jako szkodliwe... Hm, aż tak dobrze z nami czy aż tak źle?

## • "Most Disappointing Game of Year"

...czyli "najbardziej rozczarowująca gra roku 2000" to - zdaniem czytelników GameSpot - ForceCommander firmy LucasArts. Serdecznie gratulujemy wyróżnienia. :P

Inne wyróżnienia w kategorii "Dokonanie roku":  
Najlepsza muzyka: Icewind Dale (woohoo! :))  
Najlepsze efekty dźwiękowe: The Sims  
Najlepsza fabuła: The Longest Journey (woohoo! :))  
Najlepsza grafika (pod względem zastosowanej technologii): Giants: Citizen Kabuto  
Najlepsza grafika (pod względem artystycznym): Sacrifice  
Najlepsza gra multiplayer: Half-Life: Counter-Strike  
"Expansion pack" roku: EverQuest: The Ruins of Kunark  
"Najlepsze niedocenione": Allegiance

## Gra roku w kategorii:

ACTION: No One Lives Forever  
ADVENTURE: The Longest Journey  
DRIVING GAME (samochodówki): Need for Speed: Porsche Unleashed/2000  
PUZZLE - logiczne: Return of the Incredible Machine: Contraptions  
ROLE-PLAYING: Baldur's Gate II: Shadows of Amn  
SCI-FI SIMULATION (symulacja sci-fi): MechWarrior 4: Vengeance



## Coś Nowego

SEVERANCE™  
BLADE OF DARKNESS

SIMULATION: Enemy Engaged: RAH-66 Comanche Versus Ka-52 Hokum (ciekawe, bo walczyły o palmę zwycięstwa również takie giganty jak B-17 Flying Fortress: The Mighty 8th czy Combat Flight Simulator 2: WWII Pacific Theater...)  
SPORT: FIFA 2001  
STRATEGY: Shogun: Total War

Wyróżnienia wątpliwej przyjemności

## NAJBARDZIEJ ROZCZAROWUJĄCE:

Wybór z pięciu:  
Daikatana  
Gunship!  
Messiah  
Star Wars: Force Commander  
Vampire: The Masquerade - Redemption

"Zwycięzca": Star Wars: Force Commander

## NAJGORSZĄ GRA ROKU:

Ponownie 5 tytułów:  
Beachhead 2000  
Blaze & Blade - Eternal Quest  
Deep Raider  
Demise: Rise of the Ku'Tan  
Earthworm Jim 3D

"Zwycięzca": Blaze & Blade - Eternal Quest

Wreszcie ta jedyna, najważniejsza:

## GRA ROKU wg GameSpot!

Nominowani:  
Baldur's Gate II: Shadows of Amn  
The Longest Journey  
No One Lives Forever  
Shogun: Total War  
The Sims

Zwycięzca... The Sims!

## • Action Dune?

Wygląda na to, że szykuje się kolejna komputerowa adaptacja słynnej opowieści Franka Herberta (przyniosła mu i Hugu i Nebule) o pustynnej planecie Arrakis, zwanej także Dune. Będzie to kompletnie niezwiązana z aktualnie tworzoną przez Westwood: Emperor: Battle for

*Cooo? Znowu?! Kolejny hack'n'slash? Te słowa pewnie od razu cisną się na usta graczom, którzy rzucili tylko okiem na screeny. I, co dziwne, jest to spostrzeżenie całkowicie słuszne.*

## Qn'ik

**S**everance: Blade of Darkness, gra niewielkiej hiszpańskiej firmy Rebel Act, rzeczywiście kwalifikuje się do tego rodzaju gier, które niektórzy zwykli określać mianem Action/CRPG (IMHO to drugie jest bardzo na wyrost). Gatunek ten cechuje się wieloma elementami popularnej siekaniny, aczkolwiek przyprawionej punktami do świadczenia, magią i odrobiną myślenia (głównie nad tym, jaki cios powali przeciwnika szybciej). Czyli: nic nowego, takich gier jest już na pełce i trochę. S:BoD jednak wyłamuje się z takiego prostego zaszufładowania. Jest bowiem kilka elementów, które ją odróżniają od wszystkich innych tego typu produkcji. Najbardziej rzucającym się w oczy jest...

...grafika. Diabeł tkwi, jak to zwykle bywa, w szczegółach. Niby na pierwszy rzut oka jest wszystko ładnie, ale nie nadzwyczajnie: śliczne zaokrąglenia, bardzo szczegółowe tekstury, piękne, monumentalne wnętrza (jak nie wierzysz, to zajrzyj na CD z 01/01 i odpal demo)... Ale to wszystko już gdzieś było, ten widok nie powoduje automatycznie ślinotoku u gracza. Gdy jednak przyjrzymy się światłu, cieniom i odbiciom... Jedno słowo, to jest: NIEWIARYGODNE! Szczególnie piękne zakrzywienie odbijających się przedmiotów i postaci w wodzie, można na to patrzeć godzinami i podziwiać geniusz autora kodu. A na uznanie ta osoba zdecydowanie zasłu-

guje, wystarczy jeszcze spojrzeć na pięknie działające światło - po raz pierwszy zauważam w grze, żeby odległość i położenie źródła światła w stosunku do obiektu wywierały takie wspaniałe efekty na cieniu! Zwykle w grach liczy się tylko źródło. S:BoD idzie dalej, przykładowo: gdy nasza postać przybliży się do pochodni, jej cień (postaci, nie pochodni!) się powiększa i stopniowo zalewa całą ścianę. Nie muszę tłumaczyć, jak to wpływa na klimat i wrażenia estetyczne. Kończąc o grafice: kłaniam się w pas, panowie (i panie?) z Rebel Act! Świetna robota!

O charakterze rozgrywki najlepiej świadczy liczba dostępnych ciosów i kombinacji, których będziemy musieli użyć do eksterminacji wroga. Jest ich



ponad 170. Fakt, może nie ma porównania do np. Virtua Fighter III (tam było tego dwa razy tyle, ale przypadające na jedną postać!), ale już porównując grę do zbliżonych jej gatunkiem,

wypada wręcz wspaniale. Uprzedzam pytania: zabijać będziemy bynajmniej nie za pomocą pięści (choć może i tak też będzie można?). Tu proszę o uwagę, bo liczby robią wrażenie: spotkać w grze będziemy mogli ponad 100 (sto!) rodzajów broni (przy czym nasi przeciwnicy też się z nią spotkać mogą - życzę wszystkim, żeby w razie takiego spotkania być po stronie miecza, topora, młota, włóczni, łuku czy jakiegokolwiek innego magicznego przedmiotu, (2) którym przyjdzie nam wojować... Jeśli jednak na nieszczęście zostaniemy zranieni, to możemy się pocieszyć, że będziemy mieli okazję zobaczyć bardzo realistyczny system ran ciętych widocznych na naszym ciele.

(Wiem, to raczej niewielka pociecha... Ale grunt to optymizm: "Ooo, patrz, jak ładnie krwawi!") Tak samo posoka będzie generowana w czasie rzeczywistym. Spodziewajcie się więc spektakularnych potoków krwi i bryzgania jej po ścianach... Oj, coś mi mówi, że będzie brutalnie.

Bestiariusz S:BoD nie jest nazbyt wymyślny, powiela tylko stare i dobre wzorce postaci, którym niegdyś niejaki J.R.R. Tolkien dał życie, zapoczątkowując tym jeden z prężnie rozwijających się gatunków literackich. Ale wracając do bestii... Spotkamy między innymi:trolle, orki, demony, golem, szkielety etc. Nic specjalnie odkrywczego, choć i w tym elemencie widać dbałość autorów o realizm (o ile o takowym można mówić w przypadku gry w świecie opartym na założeniach fantasy). Chodzi mi o inteligentnie porożowaną sztuczną inteligencję. Jak zwykle orkom i trollom w udziale przypadło więcej siły i agresji, aniżeli finezji i skuteczności, na brak której nie narzekają już tacy Ciemni Rycerze (w oryginale Dark Knights brzmi trochę ładniej). Taka to już sprawiedliwość na tym (?) świecie...

Naszą misję... Zaraz, zaraz, nic nie wspominałem jeszcze o fabule? Wi-



śnia ze mnie! Jak ja mogłem! Ale wiecie co? I tak nie wspomnę, bo i nie ma o czym. No dobrze: pokrótce chodzi o zdobycie jakiegoś miecza, który może zabić jakiegoś smoka... Albo odwrotnie? No więc, naszą misję możemy wykonywać, wcielając się w

(właściwie to nie wiemy... i się nie dowiemy, gdyż Severance to fantasy - na oko można powiedzieć średniowiecze - zawsze będziemy kryć, bo praktycznie wszystkie gry z tego gatunku się w Wiekach Średnich działy)... Nie wiemy gdzie. Zatem szybko to nadrabiam: zwiędzić nam przyjdzie sporo

mało innowacyjnych, czy oryginalnych, ale za to bardzo efektownie odwzorowanych lokacji, takich jak śnieżne góry, zamki, grobowce, katakumby itd., itp. Ale to wszystko jest niepotrzebne: na podziwianie widoków i tak gracz czasu mieć nie będzie. Za to otoczenie gracza ma być interaktywne. Polegać to

jedną z czterech postaci: rycerza, barbarzyńcy, krasnoluda i - wreszcie ko-



bięcy akcent - amazonki. Autorzy wpadli na dobry pomysł i nieco zmienili fabułę gry dla poszczególnych postaci. Chociaż główne cele pozostają te same, to już na przykład miejsce rozpoczęcia akcji jest dla każdej z nich zupełnie inne. Krok w przód w porównaniu do Diablo. :)

No właśnie, zapominałem jeszcze odpowiedzieć na wszystkie podstawowe pytania. Wiemy kto, wiemy kiedy

ma głównie na tym, że mnóstwo przedmiotów jest łatwopalnych...

Z tego, co napisałem powyżej, można by wnioskować, że mamy do czynienia z li tylko pospolitą rąbaniną. Jednak, jak wspominałem na początku, pewne elementy zaczerpnięte z RPG można odnaleźć (co prawda tylko przy użyciu lupy)... Niestety, koncentrują się one głównie na umiejętnościach przydatnych w walce. Nie należy liczyć na falloutopodobne statystyki w rodzaju umiejętności retorycznych czy sympatyczności. To jednak dziwne nie powinno, gdyż i najinteligentniejszy falloutowiec musi brać cztery litery w troki i spierniczać, gdzie raki zimują, gdy tylko zobaczy niesko-rego do rozmowy trolla.

W tego typu grze nie może zabraknąć trybu multiplayer. Dla graczy w Polsce najlepszym wyborem będzie jak zwykle sieć lokalna. Chociaż, nie tyle najlepszym, co raczej: jedynym. Co prawda w grze ma być zaimplementowana możliwość starcia się z graczami z całego świata za pośrednictwem Internetu, jednak nawet autorzy nie obiecują, że będzie się dało komfortowo grać z mieszkańcami Globalnej Wioski. Gra z tak złożonym systemem uderzeń wymaga pinga utrzymującego się na bardzo niskim poziomie. Dla polskiego gracza oznacza to, że może zapomnieć o grze na większą odległość (ach, ta przepustowość polskich łączy).

Autorzy nic nie napisali na temat wymagań sprzętowych, ale patrząc na grafikę, a zwłaszcza efekty świetlne i refleksy światła, martwię się, że mój GeForce MX wsadzony do płyty z Celiem 466 i ze 128 MB RAM-u to naprawdę skromniutki konfig, który należałoby upgrade'ować... Ale mam wrażenie, że dla tej gry będzie warto.

Dobrze, kończę już. Gdy to czytacie, Severance: Blade of Darkness powinien już powoli zbliżać się do polskich sklepów - jej premierę autorzy zapowiedzieli na pierwszy kwartał 2001 roku. □

**Severance: Blade of Darkness**  
Rebel Act

## Coś Nowego

Dune opowieść o młodym Paulu Atrydzie, podana w formie gry "w dwóch trzecich akcji, w jednej trzeciej przygodówki". Jej twórcy z DreamCatcher Interactive obiecują, że zobaczymy ją już we wrześniu 2001.

## • Dragon Lair 3D

Dawno, dawno temu, w czasach klawiatur bez komputerów była sobie gra o dzielnym rycerzu Kirku, ratującym damę swego serca, nadobną (choć masywną) Daphne. Już na dniach spodziewać się możemy dalszych perypetii tego sympatycznego rysowanego nieudacznika, tym razem, zgodnie z tytułem, w 3D. Enjoy :)



## • Dodatek do UT - free!

Na oficjalnej stronie Unreal Tournament znaleźć można zupełnie nowy Bonus Pack (waga ok. 14 MB) zawierający 2 dodatkowe postacie graczy (wraz z wymiennymi skinami), 10 map pasujących do każdego z trybów UT oraz poprawione mapy Lament i Facing Worlds. Poniżej screen ukazujący jednego z nowych na nowej mapie (wykonany tuż przed jego spektakularnym zejściem :).



## • Westwood i RA2 - free!

Szaleństwo dodatkowych map trwa! (I oby nigdy się nie skończyło...) Tym razem twórca, który dojrzał do decyzji obdarowywania swych wiernych fanów, jest Westwood, który do swego największego jak dotąd hitu: Command & Conquer: Red Alert 2, dorzuca darmowo trzy kolejne mapy multiplayerowe (jedną z nich to znana już mapka Świąteczna). Tym niemniej warto udać się na stronę i ściągnąć co trzeba (skrajzenia niewskazane... :P)



## Coś Nowego

## Korsarzom...

...choćby i wirtualnym, nie trzeba przypominać, czym są Sea Dogs. Dlatego też, nie przypominając, skupiamy się na Sea Dogs 2, słowem: sequele do tej popularnej wariacji na temat Pirates. Wcielamy się w niej w jedno z dzieci bohatera pierwszej części - Nicka Shar-

Jest taka firma, której strategia wydawnicza różni się diametralnie od tej stosowanej przez konkurencję. Gry z jej znakiem powstają latami i najczęściej okazują się niezapomnianymi przebojami. Mowa rzecz jasna o Blizzardzie, którego ostatnie posunięcie wydało mi się co najmniej dziwne. Mniej więcej pół roku po premierze Diablo 2 pojawiło się demo tej gry. Zagrałem co najmniej dziwne, ale tylko do czasu, gdy uświadomimy sobie, że powstaje oficjalny dodatek do "diabelka".

# Diablo II

## Expansion Pack

ren na przyjęcie oczekiwanego przez fanów dodatku. Jak zwykle w wypadku produktów Blizzarda, na jego temat pojawia się wiele spekulacji i nieudowodnionych - przeczytajcie ten tekst, a poznacie prawdę. No, przynajmniej tę jej część, którą raczył zdradzić producent.

W oczekiwanym dodatku celem gracza jest ruszenie śladem Baala, ostatniego z wielkich złych. Droga wiedzie na północ, do krainy barbarzyńców. Tam właśnie udał się Baal wraz z hordą swoich popleczników. Jego celem jest zbezczeszczenie artefaktu, dzięki któremu plan egzystencji śmiertelnych nie obejmuje piekieł. Jeśli mu się powiedzie, cały świat opamięta i zniknie wszelka nadzieja.

Tyle tytułem wstępu, czas napisać o tym, co czeka graczy, którzy zainstalują dodatek. Po przeprowadzeniu tej operacji gra zostaje wzbogacona o

kilka elementów. W warstwie scenariusza przybywa całkowicie nowy akt, którego akcja toczy się na oparowanej przez barbarzyńców północy. Na historię w nim opowiedzianą składa się sześć głównych zadań, a celem jest oczywiście eliminacja Baala. Wcześniej trzeba jednak będzie wykończyć Diablo, dopiero ten czyn odblokuje dostęp do nowych przygód.

Oczywiście nowości, jakie przyniesie dodatek, na nowym akcie się nie kończą, jest ich znacznie więcej.

Pierwszą i z pewnością oczekiwaną nowością jest pojawienie się dwóch nowych klas postaci, czyli Assassin (zabójcy) i Druida. Każdy z tych delikwentów pojawia się w świecie gry z trzydziestoma całkowicie nowymi umiejętnościami i czarami. Wśród umiejętności Assassin'a znajdzie się kilka należących do kategorii pasywnych, takich jak walka wręcz czy zastawianie różnego rodzaju pułapek. Te ostatnie będą dla niego szczególnie skuteczną metodą walki z wyjątkowo cięzkimi przeciwnikami. Druid natomiast będzie podobnie do nekromanty i będzie zajmował się wzywaniem różnych istot, które pomogą mu

w walce. W przeciwieństwie do nekromanty będzie on jednak brał udział w starciu, pomogą mu w tym umiejętności zmiany kształtu dające dość spore możliwości krzywdzenia przeciwników. Nowi bohaterowie będą dostępni od początku gry, ale zostanie wprowadzone pewne ograniczenie - dotyczące właściwie tylko rozgrywki sieciowej. Zanim przedstawie szczegóły, muszę jeszcze powiedzieć, że każda postać, nawet ta z "podstawki", po wejściu do nowego aktu będzie uznawana za postać z rozszerzenia. Takie postacie nie będą mogły brać udziału w jednej rozgrywce z postaciami, które z dodatku nie miały okazji skorzystać. Posunięcie chyba całkowicie zrozumiałe i nie wymagające objaśnień.

Oprócz nowych postaci dla graczy, pojawiają się również całkowicie nowe twarze - a raczej mordy - wśród przeciwników, i to nie tylko tych szeregowych, ale również potężniejszych. Dokładniejszych informacji na razie nie posiadamy, ale może to i dobrze? Ciekawiej się gra, nie wiedząc, co może się czaić za rogiem.

Nie mogło, rzecz jasna, zabraknąć nowego sprzętu do "obsługi" przeciwników - broni, pancerzy i magicznych przedmiotów. Będzie tego według obietnic autorów kilka tysięcy. Jest to możliwe dzięki stworzeniu nowych członów nazw (które poskładane tworzą mnóstwo nowych rzeczy), nowych przedmiotów unikalnych oraz zestawów. Ciekawostką jest pojawienie się ekwipunku dostępnego tylko dla jednej klasy postaci. Nie licząc różnych wariacji, zostaną stworzone po co najmniej trzy przedmioty specyficzne dla każdej postaci i dozwolone tylko i wyłącznie dla niej. Nie wnikać w szczegóły, wystarczy powiedzieć, że będą to przedmioty ciekawe, aczkolwiek jeszcze nie wiadomo, jak potężne. Wiadomo natomiast, że zmianie ulegną niektóre zasady dotyczące zestawów oraz sprzętu z miejscami na kamienie szlachetne. Tak więc, aby odczuć korzyści z posiadania przedmiotów tworzących jakiś komplet, nie trzeba będzie mieć go całego. Jeśli tworzą go na przykład cztery przedmioty, to już posiadanie dwóch będzie procento-

wał. Jeśli chodzi o sprzęt, który można dopakowywać za pomocą kamieni, to teraz będzie go więcej dzięki temu, że wiele przedmiotów, które wcześniej nie

to być obszar mniej więcej taki, jak połączone akty pierwszy i drugi.

Do tej pory właściwie wszystkie informacje były istotne dla pojedynczych graczy. Nie można jednak zapominać, że dla wielu użytkowników Diablo jest grą przede wszystkim sieciową. Niestety, sieciowcy nie będą zbyt zadowoleni, gdyż Blizzard nie wprowadzi kilku innowacji, które są oczekiwane. Nie będzie więc handlu w chat roomach, nie pojawią się także ani guild halls, ani areny. Po wadom nie jest bynajmniej ignorowanie próśb graczy. Blizzard nie chce po prostu pozwolić na to, żeby w grze sieciowej najważniejsze opcje były dostępne wyłącznie dla właścicieli dodatku. Pozostaje tylko poczekać na reakcję, jakie wywoła to posunięcie.



umożliwiły takiej operacji, teraz będzie na to pozwalało. Zwiększony zostanie również limit trzech gniazd na kamienie i, co ważne, ich liczbę będzie można zwiększyć w trakcie gry. Autorzy trzymają język za zębami, ale obiecują naprawdę spore możliwości poprawiania sprzętu w ten sposób. Cały ten nowy kram będziemy mogli przechowywać w nowej, poprawionej skrytce. Wprawdzie jedyną modyfikacją polega na dwukrotnym zwiększeniu jej pojemności, ale zawsze to coś.

Oprawa graficzno-dźwiękowa "diabelka" nie ulegnie dzięki dodatkowi żadnym poważnym zmianom. Oprócz dwóch nowych sekwencji filmowych pojawi się również nowa muzyka oraz jedna rzecz, której znaczenia dla gry nie jestem pewien. Dość rozbudowany presspack zawiera bowiem lakoniczną informację, że pojawią się interaktywne elementy otoczenia, takie jak mury obronne, wieże oblężnicze itp. Nowy akt będzie więc równie ładny jak poprzednie, a jeśli chodzi o wielkość, to ma

Na te wszystkie wspaniałości trzeba jeszcze trochę poczekać. Na polskim rynku dodatek ten pojawi się mniej więcej w połowie roku i na pewno zdążymy was o tym fakcie poinformować.

**Diablo II Expansion Pack**  
Blizzard

## Coś Nowego

przez twórców mission packa do SiN-a, w oparciu o niego, jak się okazuje, engine Quake III Arena! Fabuła - nieznana, zapewne jednak, jak obie poprzednie, rozgrywać się będzie w czasie drugiej wojny światowej, w skali oddziału. Czekaemy.

## Rune raz jeszcze...

Tym razem bardziej oficjalnie. GoD zapowiedział, że już wiosną tego roku w sklepach z softem pojawi się komercyjny (tzn. trzeba będzie zań zapłacić...) dodatek do gry. Wymóg płacenia usprawiedliwiany jest zakresem zmian: dojdą nie tylko nowe tryby multiplayer, ale i nowi bohaterowie! Wśród nich zaś, co najważniejsze, kobiety... muszę zapytać Elda, czy były berserkerki... :)

## Gra o Ozym

Pamiętacie ją jeszcze? Podano do publicznej wiadomości jej tytuł: Ozy's Black Skies. Poniżej screen z OBS.



## Quake 3 u źródła!

Id Software upowszechniło kod źródłowy Quake'a 3. (v. 1.27). Znaleźć go można, wraz z narzędziami pozwalającymi się doń dobrać, na serwerze ftp.id.





## Coś Nowego

## Myst III: Exile

To dopiero była przygoda. Pierwszy MYST powstał wiele lat temu, a do dziś utrzymuje status gry kultowej. Przygódówek było wiele i wiele jeszcze będzie, ale tylko kilka z nich to tytuły niezapomniane. Wśród nich zaś, na poczesnym miejscu znajduje się właśnie Myst. Właściwie to nie mogą sobie w tym momencie przypomnieć, żeby jakaś inna produkcja z tego gatunku miała równie wielką estymę i równie wierną grupę fanów. Dla mnie Myst jest tak samo kultowy jak np. Full Throttle, który jednak ma zupełnie inny klimat, bardziej "z jajem". Myst, jak już sama nazwa wskazuje, to gra pełna tajemnic i zagadek.

## Kroll

Po wielkim sukcesie Mysta, firma Cyan zdecydowała się "poekspluatować" jeszcze trochę ten pomysł. Myśl była niezła, ponieważ świat Mysta dawał wielkie możliwości tworzenia sequeli. Niestety, Myst II nie był tak popularny, jak "jedynek". W zasadzie zainteresowali się nim tylko "starczy" fani, natomiast reszta gierkowej braci przeszła obok niego dość obojętnie. Szkoda, bo choć można drugiej części zarzucić pewną wtórność, to z pewnością na takie traktowanie nie zasłużyła.

Ktoś mądry w firmie Cyan stwierdził, że jeżeli ma powstać część trzecia cyklu Myst, to musi wnieść ze sobą coś nowego, coś co przyciągnie do gry nowych nabywców. Jednocześnie trzeci Myst nie może odbiegać zbyt od dwóch pierwszych produkcji, gdyż mogłoby to odstraszyć starą gwardię. Całość spraw związanych z produkcją powierzone Presto Studios, znanego z takich tytułów jak Journeyman Project czy też Star Trek:

Hidden Evil. Myst III ma być kontynuacją historii opowiedzianej w dwóch poprzednich częściach. Jednak mają nastąpić pewne zmiany. Oczywiście, nadal motywem przewodnim jest wędrówka, badanie i odkrywanie nowych miejsc. Czekają na nas sekrety i zagadki, które trzeba rozwiązać. Niesamowite scenerie naciągają nasze oczyma - jak widać na screenach, są po prostu powalające. Czuć w nich magię. Jak w Mieście Zaginionych Dzieci.

Exile, bo taki podtytuł ma trzecia część, nieodparcie kojarzy mi się z filmami Jeuneta i Caro. Niestety, nie możemy jeszcze posłuchać muzyki z



wiony domu i przynależności, rzucony w otchłań czasu. Próbuje wydość się z czasoprzestrzennego labiryntu, zwiedzimy pięć różnych epok, a w każdej czekać na nas będą inne zadania, inne wątki, inne osoby. Oczywiście motywem przewodnim będzie zemsta naszego bohatera (którego będzie grał Brad Durif - ten z serialu "Babylon 5") na Atrusie i



jego rodzinie. Zanim to jednak nastąpi, będziemy mogli wrócić do domu: czeka nas naprawdę mnóstwo przygód.

Presto Studios zapowiedziało zwiększenie grywalności Mysta w trosce o mniej cierpliwych graczy. Gracz mniej cierpliwy to taki, co wyłączy grę, jeżeli po pół godzinie nadal nie będzie wiedział, o co chodzi. W Exile rozwiązanie intrygi ma nastąpić szybko i bezboleśnie. Miejmy nadzieję, że przez ten zabieg gra nie straci nic na swym uroku i tajemniczości. W tym cała zabawa, żeby powoli, misternie składać do kupy wszystkie elementy fagmigłówki. Z drugiej strony, zagadek i mistycznych tajemnic nie zabraknie.

Pozostaje tylko czekać, aż gra ukaże się na rynku polskim. Ma to nastąpić już lada chwila. Koniec świata nie nastąpił, więc za kilka tygodni dostaniemy w nasze dłonie ciepłutkie i świeżutkie pudełko z Myst III: Exile. Oczywiście, jeżeli premiera się nie opóźni. Lepiej żeby nie. Nie mam ochoty czekać roku albo dwóch, jak na Diablo II. Nawet jeżeli będzie warto. □

Myst III - Exile

Presto Studios/Mattel

## TRYLOGIA BLAIR WITCH

Część I: Rustin Parr to najlepiej oceniana gra w historii polskiej rozrywki komputerowej, która pozwoli Ci rozwiązać tajemnicę morderstw w Burkittsville.

Teraz po okazjnie niskiej cenie 69 zł!

Legenda Coffin Rock to druga odsłona trylogii łącząca w sobie elementy przygody i szybkiej akcji, stworzy Ci klimat prawdziwego piekła na ziemi.

Już w sprzedaży w cenie 99 zł!

Historia Elly Kedward to ostatnia część wstrząsającego misterium, odkrywająca sedno mitu wiążmy z Blair.

Dostępne w marcu za 99 zł!



BLAIR WITCH

CZĘŚĆ I: RUSTIN PARR



BLAIR WITCH

CZĘŚĆ II: LEGENDA COFFIN ROCK



BLAIR WITCH

CZĘŚĆ III: HISTORIA ELLY KEDWARD



SPI

INTERNATIONAL  
POLSKA

FILM JOEGO BERLINGERA

KSIĘGA CIENI  
BLAIR WITCH 2

WIEDZMA POWRACA DO KIN 23 LUTEGO

zobacz na stronie <http://blair.filmweb.pl>Opracowane  
przez:ritual  
entertainmentOpublikowane  
przez:GATHERING  
OF DEVELOPERSDystrybucja  
w Polsce:  
PLAY-IT.PLWirtualny Sklep  
Realnie Korzyści  
www.mig.pl  
tel.: (033) 811 87 29Wirtualny Sklep  
Realnie Korzyści  
www.mig.plPL  
TEKSTOWA  
WERSJA POLSKA

gramistów zajmującego się AI. No nic, będziemy czekać. Żeby to jednak chociaż miał pewność, że warto...

• Mafia: The City of Lost Heaven  
już w kwietniu!  
Nic dodać, nic ująć... :)



# HELLBOY

Oto kolejna gra, której korzenie tkwią gdzieś na kartach komiksów. Hellboy został bowiem po raz pierwszy narysowany w roku 1933 przez Mike'a Mignolę. Komiksy o przygodach Hellboya w bardzo krótkim czasie zwojowały świat, bijąc rekordy sprzedaży, co wyrzuciło nie uszło uwagi twórców Cryo Interactive, skoro postanowili w niego zainwestować.

Ulver

Szerzej o komiksie przeczytacie przy okazji recenzji Hellboya, gdzie znajdzie się miejsce na jakąś ramkę, a ja zajmę się tylko opisem moich wrażeń z gry w wersję beta. Bohaterem jest wielki, czerwony demon. Nie bardzo wiadomo, skąd się to bydlę wzięło, ale jedna z dwóch wersji zaprezentowanych poniżej jest prawdziwa, a mianowicie mówi się o tym, że: a) Hellboy jest wynikiem genetycznych badań nazistów podczas ostatniej wojny; b) Hellboy jakoby został przywołany przez hitlerowców z innego wymiaru w czasie okultystycznych praktyk. Tak czy inaczej, po wojnie nasz czerwony pupilek trafił do Anglii, gdzie jedna z rodzin adoptowała go (może ja też sobie adoptuję jakiegoś demona? Tylko poproszę o zielonego lub różowego, bo czerwony nie pasowałby do mojego image'u). Demon był wychowywany jak normalny chłopiec, ale z wiekiem zaczęły się pojawiać problemy z rówieśnikami, co nie powinno nikogo dziwić, zważywszy na jego wygląd oraz posturę. Chłopcy w jego wieku raczej nie mają dwóch i pół metra wzrostu oraz metroowego ogona. Gdy dorósł, trafił do agencji rządowej o wdzięcznej nazwie The Bureau Of Paranormal Research And Defense (w telegraficznym skrócie BPRD), a specjalizującej się w walce z przeróżnej maści dziwadłami z zaświatów. Teraźniejszość w grze to rok 1962, kiedy to Hellboy oraz jego partnerka (znaczy się... nie zyciowa... rozumiecie, prawda?) Sarah zostają wysłani do Czechosłowacji w celu odnalezienia zaginionego agenta BPRD. Tak na marginesie to frajer był z tego agenta, bo kto w nocy łazi po cmentarzach? Wkrótce nasi bohaterowie wpadają w poważne tarapaty i jak zawsze wyciągnąć z matni może ich tylko gracz.

Jak widać, fabuła gry nie powala na kolana. Osobiście skojarzyła mi się z Nocturne'em, gdzie także mieliśmy do czynienia z duetem agentów od tropienia potworów, a różnica polega na tym, że bohaterem Nocturne'a był człowiek, a agentką wampirzyca. Różnica, sami przyznacie niewielka. Sama gra również nie odbiega zbyt od Nocturne'a, a więc mamy do czynienia z grą akcji w klimatach Howarda P. Lovecrafta i Edgara Allana Poe. Słowem, gracz ma się bać, ale, nie owijając w bawełnę, raczej ryczałem ze śmiechu, niż czułem choćby dreszczki emocji. Do kogo ta gra jest, u diabła, adresowana? Do stuletnich babć, dla których Tetris to dzieło szatana, czy też do pięciolatków, bojących się Gargamela? Najwyraźniej tylko dla podatnej na takowe impulsy części społeczeństwa.

Cała rozgrywka w bardzo dużym stopniu przypomina Nocturne (wybaczczone, ale ten tytuł w tym artykule będzie padał często), a zatem naszego bohatera widzimy z perspektywy trzeciej osoby (TPP). I tu



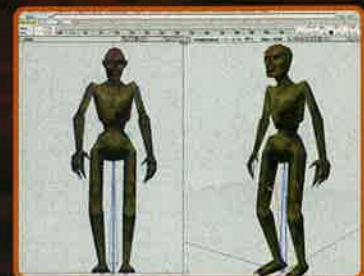
pierwszy zarzut: otóż kamery - mam nadzieję, że tylko w wersji beta! - przeważnie pracują skandalicznie! Obracają się w najmniej spodziewanych momentach i to pod takim kątem, że oczy zachodzą mgłą od wysiłku fizycznego, gdy próbujemy przed monitorem dostosować się do widoku, jaki zaserwowali nam chłopcy z Cryo.

Praca naszego bohatera polega głównie na łażeniu po cmentarzach, kaplicach, lochach, zakurzonych bibliotekach i tym podobnych miejscach, które zwykli śmiertelnicy omijają w dzień, a co dopiero w nocy. W czasie zwiedzania tych jakże atrakcyjnych lokacji z punktu widzenia japońskiego turysty, tudzież młodego adepta sztuki blackmetalowej, czerwono-skóry od czasu do czasu ma do rozwiązania zagadkę, choć nie wymagającą jakiegokolwiek sprawności intelektualnej.

Ostatnim, acz chyba najważniejszym, elementem rozgrywki jest walka. Niestety, jest ona raczej katogą niż przyjemnością. Walczy się (w becie...) strasznie topornie, zadawane ciosy wyglądają bardzo sztucznie, a postacie przeciwników co najwyżej wzbudzają uśmiech politowania, zamiast strachu. Fatalnie steruje się bohaterem. Nie wymagam od niego kocich ruchów, choćby dlatego, że jest on dość dziwnie zbudowany (zerknijcie na screeny), ale to, jak ten potwór biegnie, wchodzi po schodach czy się cofa, jest chyba niezamierzony i śmieszny. Postacie same odpychają od monitora, są ohydnie kwadratowe. Brakuje mi także krwi!!! To miała/powinna być gra z gatunku action horror, a posoki w niej tyle, co kot napłakał. Zombie, zamiast efektownie padać w strugach żywcajnego płynu, rozrzucając na prawo i lewo swoje zgniłe kończyny, upadają jak ścięte drzewa i po chwili znikają w chmurze dymu.

Autorzy bardzo dziwnie podeszli także do oprawy dźwiękowej. To znaczy muzyka nawet mi się podoba, gdyż jest tajemnicza i mroczna, fajnie podkreśla klimat. Jednak gdy dochodzi do walki, zmienia się w jakiś łomot o zabarwieniu techno.

Wiem, że grałem dopiero w wersję beta, ale... wątpię, by autorzy byli w stanie poprawić wytknięte tu buraki w stopniu, który sprawiłby, że granie w Hellboya stałoby się przyjemnością. □



Hellboy

Cryo Interactive

# Blair Witch vol. III: Historia Elly Kedward

Stało się. Cykl został zamknięty. Pojawiła się trzecia i ostatnia część komputerowej opowieści o wiedźmie Blair. Została jeszcze tylko druga część filmu (podobno strasznie komercyjna i słaba jak nasza frekwencja wyborcza). Serię gier, tak czy inaczej, mamy za sobą.

Seraphim

Każdą częścią zajmował się inny team producentów. Dlaczego? Po prostu, chodziło o to, żeby każda z nich miała swój charakterystyczny rys. Mało sens, jeżeli pomyśleć o potencjalnych nabywcach. Jeżeli cała seria byłaby jedną grą w trzech częściach, to zawęziłoby to grono potencjalnych odbiorców, nie? I tak pierwsza część - RUSTIN PARR zrealizowana przez TERMINAL REALITY - była czystą opowieścią grozy. Mało akcji, wielki ładunek emocji, włosy dęba stają (i to nie od żelu). Część druga, popieliona przez HUMANHEAD, to COFFIN ROCK. Tutaj liczyła się fabuła, która, choć liniowa, była czymś niesamowitym. Trochę młócki, ale głównie chodziło o nastrój budowany przez dwutorową akcję i niesamowite efekty dźwiękowe. I wreszcie część trzecia, która jest przedmiotem poniższych wyurzeń, dziecko Ritual Entertainment. Podtytuł ostatniej części to HISTORIA ELLY KEDWARD.

Ja wiedziałem, że tak będzie. Każda kolejna produkcja spod znaku wiedźmy Blair cofała nas coraz głębiej w przeszłość. W stosunku do filmu, oczywiście. Wiadomo było, że część trzecia będzie działała się w okolicach końca XVIII wieku. Zamierzcie to czytać. Naród amerykański (będący zbieraniną wyzultków i uciekinierów z Europy) wybił się wtedy na niepodległość i podobno ma to jakieś historyczne znaczenie...

Ameryka była w tym czasie prymitywna i zabobonna. Procesy o używanie czarnej magii były czymś powszechnym. Czarownice przeważnie wieszano, zamiast palić na stosie, choć ten sposób był sprawdzony i skuteczny. Takie miasteczka jak Salem, sławne ze swych wiedźm, stały się częścią amerykańskiego dziedzictwa kulturowego. Dlaczego rozpisuję się na jakieś bzdurne tematy, zamiast przejść do sedna, czyli do recenzji? Otóż, tytułowa Elly Kedward to nikt inny jak amerykańska czarownica.

Naszym bohaterem jest Jonathan Prye, łowca czarownic, znany z biegłości w swym nietypowym rzemiośle. Przypomina on Strangera, bohatera Nocturne'a, który użył BW swojego engine'u. Jednak Stranger był twardym gościem, który nawet stojąc przed wampirem, potrafił jedną ręką odpakować gumę do żucia i wsadzić sobie w gębę, drugą

cały czas trzymając wielkiego gnaty, wycelowanego w wyżej wymienionego. Prye też był taki. Do czasu. Zaczęły trapić go dziwne myśli, zaczął wątpić w sens swojej pracy, stracił wiarę i płynącą z niej odwagę. Wypalił się. Właśnie gdy znalazł się na samym dnie, nadchodzą wieści z Blair, małego miasteczka położonego pośród dziewiczych puszczy stanu Maryland. Prye decyduje udać się tam, aby rozwiązać sprawę tamtejszej czarownicy.

Na miejscu sprawa wygląda gorzej niż źle. Ostatni mieszkańcy opuszczają miasteczko w popło-

chu. Od jednego z uciekinierów Jonathan dowiaduje się, że wiedźma Kedward pustoszy okolicę, pożera dzieci i w ogóle... Łowca odnosi się do tych informacji z pewnym niedowierzaniem, ba, nawet lekceważy je. Jednak po rozmowie z jedynymi pozostałymi w mieście osobami, sędzią i pastorem, dochodzi do wniosku, że jego zadanie będzie trochę trudniejsze. Wiedźma, według słów sędziego, nie żyje - zamarła (ewentualnie padła z głodu), po tym jak bogobojni mieszkańcy Blair zostawili ją w lasach związaną i pozbawioną środków do życia. Niestety, dzieci nadal giną, a pastor w pijackim zwidzie dojrzał żywe trupy rącho nasające po lesie. O co tu chodzi?

Tę zagadkę rozwikła tylko ten, kto zagra w historię Elly Kedward. Trzecia część serii jest w znacznie większej mierze grą akcją, niż dwie poprzednie produkcje. Więcej tutaj krwi i flaków. Choć BW3 korzysta z tego samego engine'u co "jedynka" i "dwójka", to najbardziej zbliżony jest do wspomnianego Nocturne'a. Fakt, że mamy tu

wiele rąbki, wcale nie powoduje, że gra nie ma klimatu ani pierwszoplanowych elementów przygodowych. Całość przypomina trochę serię Resident Evil, ponieważ tutaj także musimy wielokrotnie przemierzać mapę, odwiedzając niektóre miejsca nawet kilkakrotnie. Ma to jednak sens, więc nie można się czeplić. W związku z tym, że trzeci Blair Witch jest w dużym stopniu nastawiony na akcję, mamy do wyboru szeroką gamę narzędzi do robienia "kuku". Na początku mamy tylko niewielki pistolet skałkowy oraz wcale zabawne skrzyżowanie żelaznego krzyża nagrobnego z dwuręcznym toporem. Po drodze uzupełnimy nasz arsenał o ręczną armatę, czyli muszkiet sędziego, miotacz ognia, czyli święty krzyż wygrzebany z grobu oraz czarodziejskie kamyczki, które powalają nawet najpotężniejszych wrogów. Oczywiście do dyspozycji pozostaje jeszcze wiele cudów magii chrześci-

jańskiej, indiańskiej i czarnej, łącznie z laleczką a la voodoo.

Oprócz naszego bohatera w grze pojawi się także kilka innych, równie oryginalnych, postaci. Na drodze łowcy czarownic stanie m.in. szaman plemienia Nanticoe, Asgaya Gigagei (na szczęście nie jest to kolejny Pierdzący Byk czy też inny Fruwający Żółw), oraz szczerze obdarzona przez naturę dobra wiedźma Elizabeth Styler. Poza nimi znajdzie się jeszcze spory zastęp koleśi do rozwałki. Trzeba tylko uważać na demony, bo potrafią zwymyślać od tchórzy i tak kopnąć w zadek, że leci się pięknym lobem dobre kilkanaście metrów.

Mimo dość lekkiego tonu tego beta testu, zapewniam wszystkich miłośników horroru, grozy i serii Blair Witch, że historia Elly Kedward ma naprawdę świetny klimat i gra się w nią z budzącą dreszcz przyjemnością. Świetna, sugestywna, działająca na wyobraźnię oprawa audiowizualna nadaje tej produkcji naprawdę wysoki poziom.

I jeszcze jedno: tym razem autorzy wprowadzili do gry podkład muzyczny, co, trzeba przyznać, brzmi zaskakująco dobrze. Reszta, czyli sterowanie - po staremu. Trzeba się przyzwyczaić. □



Take 2 / GOD

PLAY IT



# Bushido

Wicie, czasami tak się zastanawiam: czym kierują się programiści z małych stajni, których stać jedynie na tworzenie klonów znanych gier? Czemu nie chcą zrobić czegoś zupełnie nowego, co stanie się grą kultową, a zadowolają się powielaniem już istniejących wzorów? Lenistwo? Brak talentu? Obawa, że zupełnie nowa gra mało znanej firmy będzie się sprzedawała gorzej niż klon jakiegoś hita?

Ulver

N o dobra, być może klony powstają, aby po prostu dostarczyć wielbicielom jakiejś gry dodatkowej porcji zabawy? Jeśli ta teoria jest prawdziwa, to Bushido zostało stworzone w celu dostarczenia rozrywki fanom Age Of Empires. Tak się bowiem składa, że Bushido to nic więcej jak klon gry Microsoftu, i w dodatku bardzo wierny. W pierwszej chwili można by nawet rzec, że to mission-pack do Age Of Empires! Niemniej jednak gra się całkiem przyjemnie, aczkolwiek to tylko moje zdanie, a ja jestem maniakiem AOE, więc nie bardzo powinno się je brać pod uwagę.

Akcja Bushido dzieje się pod koniec XVI wieku w najechanej przez Japończyków Korei. Kompletnie nie znam się na historii obu tych państw, a co za tym idzie: nie potrafię wam powiedzieć, o co tam poszło i dlaczego. Fabuła jednak kręci się właśnie wokół tego konfliktu i gracz może wybrać sobie stronę japońską lub Josun (koreańską) i powalczyć w scenariuszu (coś à la kampania) dowolnie wybranej misji lub przygotować własną mapę. Plus oczywiście gra wieloosobowa dla ośmiu graczy, ale z powszechnie znanych względów pominę ją milczeniem. Chociaż, jeśli ktoś jest na tyle bogaty, aby korzystać z dobrodziejstw naszej kochanej "tepsy" oraz



## BUSHIDO

SINGLE PLAYER  
MULTIPLAYER  
PROLOGUE OF WAR  
MAP EDITOR

ma stalowe nerwy (czytaj: jakoś łączy), może śmiało próbować.

A dalej tu już wszystko wygląda znajomo. Począwszy bowiem od rozmieszczenia i wyglądu menuów, a skończywszy na zadaniach, mamy do czynienia z... Age Of Empires. Deja vu? Najwyraźniej tak, bo fan dzieła Microsoftu może śmiało grać w Bushido z zamkniętymi oczami lub z opaską na nich. W zasadzie znalazłem jedynie kilka drobnych różnic, i to niekoniecznie in plus. Przede wszystkim Bushido nie oferuje aż tylu opcji rozbudowy infrastruktury oraz upgrade'owania jednostek. Za to całkiem ciekawe są jednostki biorące udział w walce po obu stronach konfliktu, aczkolwiek - jakby się zastanowić - są to te same jednostki co w Age Of Empires, tyle że przetransformowane na Wschód końca XVI wieku. Podobną rolę spełniają także jednostki dowódcze, które posiadają specjalne zdolności. Artyleria zastępuje katapulty, oddziały uzbrojone w muszkie-

ty łuczników etc. W sumie w Bushido występuje około 65 jednostek lądowych, morskich i powietrznych.

W bitwach przeważnie bierze udział większa ilość wojska, ale owe starcia jakoś do mnie nie przemawiają. Często ich wynik jest dość zaskakujący, a do tego pociski, jak np. strzały, swobodnie przelatują przez przeszkody terenowe, za to jednostek nie widać i za przeszkodami terenowymi, i za budowlami - przez co traci się nad nimi kontrolę. Mimo to podkreślę raz jeszcze, że gra się zupełnie przyzwoicie.

Graficznie - na pierwszy rzut oka - też nie jest źle. Przy czym zarówno postacie, jak i sam teren czy budowle są bardzo ubogie w szczegóły. Paskudne piksele widać nawet gołym okiem. Denerwuje mnie zwłaszcza czcionka, jaką napisano wszelkiej maści teksty, gdyż jest zwyczajnie obłędnie koślawą i wygląda jak za czasów Amigi. (No ale to beta -



pamiętajmy o tym.) Mojego entuzjazmu nie wzbudziły również animacje postaci czy efekty wybuchów i płonące budynki. Grafika Bushido prezentuje tą samą klasę co, powiedzmy, Saga: Gniew Wikin-gów.

Aha, prawie zapomniałem wspomnieć o zmiennych warunkach pogodowych, a przecież to w erteasach nadal rzadkość. Od czasu do czasu pokropi deszcz lub spadnie śnieg. Czy ma to jakieś znaczenie? A i owszem, bo np. w zimie można się po lodzie dostać na drugi brzeg rzeki, który jest niedostępny w lecie. Cool, nieprawdaż? Co się zaś tyczy dźwięku... Po dwóch minutach zdjęłem z uszu słuchawki, a po pięciu z całej redakcji zaczęły do mnie docierać prośby, a w zasadzie ostrzeżenia, abym coś zrobił z tym dźwiękiem. Naprawdę odgłosy są irytujące.

Wojownicy wrzeszczą w bardzo nieprzyjemny dla ucha sposób, strzały z muszkietów kojarzą się z puszczeniem bąka, a najbardziej żenujący jest odgłos padającego deszczu. Gdy zacznie padać, słyszymy efektowny, lecz nieprawdziwy odgłos uderzenia pioruna, chwilę padający deszcz, a potem ciszę (choć deszcz nadal pada) i znowu piorun, deszcz, cisza. Chyba ktoś nie popisał się przy mikсовaniu sampli, ale może zostanie to poprawione w pełnej wersji?

Powiem tak: to MUSI zostać poprawione - i nie tylko to, by gra nie została zmiażdżona w recenzjach...



Bushido

Trigger Soft



# Worms World Party

"Robale... i wszystko jasne!" - napisałby zapewne Siara, gdyby

przyszło mu recenzować Worms World Party. Tak między nami mówiąc, to instalując grę byłem przekonany, że nie zdołam również wiele więcej napisać o Worms World Party. Cóż bowiem można napisać o Wormsach? Kilka ostatnich części było jedynie nudnym powielaniem starych pomysłów, dodawano kilka broni, i to wszystko. Po kilkunastu minutach grania zdecydowanym ruchem wybrałem opcję "Uninstall" i z rozrzwinięciem wspominałem pierwszą część cyklu.

Bambino de Bodom



G dy po raz pierwszy robale wylazły z ziemi i wzięły do rąk morderczą broń, to ludzie na całej planecie oszaleli! Aczkolwiek warto młodszym graczom przypomnieć, że pomysł z robalami nie był wcale niczym nowym. Wcześniej, w czasach 286 i kart graficznych z kilkoma odcieniami czerni oraz bieli, była taka gierka - Scorch. Coż to było za cudo! Parę pikseli udających czołgi, a zabawa była taka świetna, że z kilkoma kumplami z Liceum poświęcaliśmy jej każdą wolną chwilę. Nieraz nawet puszczały co niektórym nerwy i w ruch szły pięści oraz gaz paraliżujący. Później nadeszły właśnie Worms i zabawa stała się jeszcze lepsza; bardziej zażarta, choć przecież reguły rządzące Robalami są takie same jak te, które wymyślił autorzy Scorch. Na pewno wpływ na to miały same postacie przesympatycznych robali, kto bowiem nie czuje sympatii do tych rozgadanych dżdżownic? Dochodził do tego duży wybór broni, ładna grafika i... to w zasadzie sprawiło, że Robale stały się przebojem. Widzicie, jak niewiele graczowi potrzeba do szczęścia?

Cieężko jest zliczyć, którym sequelem Robali jest Worms World Party. Jak wspominałem, nie imponowały mi następne części Wormsów, więc nie śledziłem pilnie poczynania Teamu 17, wychodząc z założenia, że dalej proponują graczom to samo. Z tego też powodu daleki byłbym od zachwyty, gdy WWP wylądowało na moim biurku. Tymczasem... mój pierwszy dzień (poniedziałek) z Robalami zakończył się o czwartej rano!!! Wtorek rozpocząłem od włączenia WWP, i tak przez cały tydzień. Sam się sobie dziwię, ale Wormsy wciągnęły mnie tak samo, jak za dawnych lat, a przecież w zasadzie niewiele się zmieniło. Czyżby Robale nagle dostały powera? Ale przejdźmy do konkretów. Gracz może wybrać sobie któryś z trzech trybów i zagrać w pojedynkę, z kumpelami na jednym kompie lub przez Sieć zmierzyć się z graczami na całej kuli ziemskiej. Podobno ten ostatni tryb jest najbardziej cza-

dowy, lecz moje próby skorzystania z niego kończyły się informacją "brak połączenia". No cóż, wersje beta mają to do siebie, że nie wszystko w nich działa. O trybie gry we dwóch na jednym kompie też nie ma sensu się rozpisywać (chyba każdy wie, jaki on milusiński?), zatem powiem tylko tyle, że w moim domu przez ten tydzień zrobiło się tłoczno jak na dworcu kolejowych. Co chwila pojawiał się ktoś z znajomych i proponował małą partyjkę Robali. W trybie single znajdziecie cztery opcje: Quick, Training, Attempt a mission oraz Deathmatch. Polecam zwłaszcza Deathmatch, w którym gracz potyka się z kilkoma sterowanymi przez komputer drużynami. Zabawa może nie jest tak zacięta, jak z ludzkimi przeciwnikami, ale komputer tradycyjnie walczy bardzo dobrze. Ileż to raz brzydko sobie zakląłem pod nosem, gdy trafił moją dżdżownicę w sposób wręcz nieprawdopodobny. Mniej mi przypadł do gustu tryb Attempt a mission, bo choć w nim znajdziemy sporo fajnych zadań, to jednak poziom jest dość wyśrubowany i powtarzanie tej samej misji po raz piąty jest już dość mniej zabawne. Bardziej ambitnych zapraszam do nowego edytora. Można w nim stworzyć swoje własne misje od początku lub też przerobić już istniejące. Wykreować możesz, co tylko sobie zapragniesz, od liczby robali i wartości ich zdrowia, poprzez liczbę rzutów broni, aż po liczbę min na planszy. A cały edytor jest sporządzony w bardzo miłym windowsowym klimacie. Ciekawą opcją zamieszczoną w WWP jest Wormopedia, czyli encyklopedia wszelkiej maści uzbrojenia wraz z instrukcją ich obsługi i podpowiedziami. Nie wiem, jak wam, ale mnie się to bardzo przydało. Dzięki niej wreszcie dowiedziałem się, do czego służą granaty :).

W grafice Robali nie odnotowałem żadnych zmian, ale to chyba w sumie dobrze. Wszak ładnie wyglądają Wormsy, a nowe menu i ta plansza są z pewnością ładniejsze od poprzednich. W tym ostatnim przypadku chłopaki z Teamu 17 po raz kolejny popisały się niesamowitą fantazją, gdyż niektóre plansze wyglądają, jakby zostały wykonane przez nietrzeźwego szympansa, któremu podstawiono pod nos monitor, a w łapę wetknęto mysz i klawiaturę. Jak zwykle rządzą zwariowane kolory i przeszmieszenie przedstawione elementy tła. Nic

nowego nie spodziewajcie się również po dźwięku WWP. Robale w dalszym ciągu gadają w ludzkim języku swoimi cienkimi głosikami, co na początku śmieszne, lecz po jakimś czasie staje się nudne. Co gorsza w testowanej wersji nie mogłem wyłączyć dźwięku. Ileż ja się wycierpiałem, słuchając w kółko tych samych gadek.

Naprawdę nie potrafię wytłumaczyć, dlaczego od tygodnia gram z taką pasją w Robale. Niby wszystko to już było w poprzednich częściach, niby się nic nie zmieniło, a jednak... wciąga! Warto poświęcić WWP swój czas, tym bardziej że CD Projekt szykuje polską wersję tej gry, a zatem jest to wręcz doskonały prezent dla małych i dużych członków rodziny.



Worms World Party

Team 17





Witamy w kolejnej edycji Gamewalkera. Rubryka ta powstała po to, by:

- 1) ci, którzy nie lubią dużo czytać, mogli szybko dowiedzieć się, o czym i czym są gry recenzowane w tym numerze CDA;
- 2) podać te informacje, które nie bardzo mieszczą się nam w stopce (info);
- 3) ale najważniejszym powodem jest

fakt, że teraz - dzięki Gamewalkerowi - możecie poznać nie tylko opinię recenzenta na temat danej gry, ale i tych wszystkich, którzy mieli z nią jakąś styczność. Co powinno pozwolić wam na łatwiejsze wyrobienie sobie opinii o tej czy innej grze.

Takie przynajmniej były teoretyczne założenia, a co wyszło - sprawdźcie sami.

## Skala ocen AD 2001

1 - po prostu dno + metr mufa; gra, która w ogóle nie powinna ujrzeć światła dziennego. Zero zalet, mądśtwo poważnych wad. Szkolny odpowiednik: 1 (...i przyjdź jutro z rodzicami!). W ogóle w to się nie da grać. Nie brać, nawet gdy dają za darmo!

2 - straszna kaszana, w której praktycznie nie ma nic dobrego. A jeśli nawet jest, to liczba wad przeważa wszelkie atuty. Szkolny odpowiednik: 2. Granie w to jest kara...

3 - cienka gra, ma jakieś rzeczy warte wzmianki, ale duża liczba poważnych wad sprawia, że grać w nią mogą tylko wyposzczeni fanatycy danego gatunku. Szkolny odpowiednik: 3=.

4 - raczej cienka, ma parę rzeczy, o których można ciepło wspomnieć, ale ogólne wrażenia są nadal raczej negatywne. Szkolny odpowiednik: 3. Grać niby można - ale po co? Jest wiele innych i lepszych gier, które są o tym samym co ono...

5 - przeciętna gra, nie wyróżniająca się z tłumu niczym specjalnym. Ma trochę zalet ale i dużo istotnych wad (te raczej przeważają). Pograć można - gra raczej nie rozczaruje, ale i nie wzbudzi wielkich emocji. Szkolny odpowiednik: 3+.

6 - niezła gra, choć do czółwika sporo jeszcze jej brakuje. Tym niemniej warta uwagi. Liczba poważnych zalet i wad mniej więcej równa sobie, przy czym są w niej rzeczy faktycznie warte pochwały. Szkolny odpowiednik: 4-. Gra się w nią całkiem, całkiem... ale na kolano nie powala.

7 - dobra gra, choć nadal nie pozbawiona istotniejszych wad. Potrafi przykuć do ekranu i pozytywnie zaskoczyć. Liczba godnych uwagi zalet wyższa od liczby istotnych wad. Szkolny odpowiednik: 4. Granie w taką grę nie jest stratą czasu.

8 - bardzo dobra gra. Dużo zalet, niewiele istotnych wad; ma w sobie coś, co znacząco wyróżnia ją z tłumu (np. dużo wyższa od przeciętnej grafika, muzyka, oryginalny scenariusz, nowe rozwiązania itd.). Szkolny odpowiednik: 4+.

9 - doskonała gra. Praktycznie nie ma poważniejszych wad, a jeśli ma jakieś, są one niezbyt znaczące. Pod wieloma względami oryginalna i odkrywcza. Grała/muzyka słowno powyżej przeciętnej. Na pewno będziemy o niej

długo pamiętać. Szkolny odpowiednik: 5. Nie zagrać w to, byłoby błędem.

10 - po prostu cuda (w obrębie danej kategorii gier). Wad albo brak, albo są nieznaczne. Przynajmniej kilka elementów gry (grafika etc.) na najwyższym poziomie. Nowe (dobre) pomysły, wysoka grywalność. Po prostu widzisz taką grę i szczeni ci opoda. To gra, która przejdzie do klasyki danego gatunku (tak jak np. Q1 albo Doom dla gier FPS). Wiesz, że za rok albo i dwa też będziesz w to grać. Szkolny odpowiednik: 6. Kupować w ciemno!

Uwaga: ocena 10/10 wystawiona jest zbiorowo - recenzent może tylko NOMINOWAĆ grę do tej noty! Dopiero gdy przynajmniej dwie inne osoby też uznają, że gra jest tego warta, przyznawane jest 10/10. Załam 10 to wyraz uznania od sporej części redakcji CDA, a nie tylko autora recenzji.

## Colin Mc Rae 2

- **Gatunek:** samochodówka
- **Ocena:** 9
- **Wymagania minimalne:** P 233, 32 MB RAM, ok. min. 8 MB RAM
- **Graliśmy na:** PIII500, 128 MB RAM, GeForce 32 MB RAM
- **...i:** hmm, zdaje się, że dla Colina nie ma jeszcze wystarczająco dobrych komputerów... Z drugiej strony, da się go odpalić również i na słabym sprzęcie...



**Uwagi:**  
**Beerman:** Ooo... Godna polecenia ściągalka. Trzeba tylko mieć dobrze skonfigurowany system.  
**Ugly Joe:** I zapomnieć znaczenia słów "realizm jazdy".  
**Gem.ini:** Czy ja wiem? Biorąc pod uwagę, że to "zrzędnosciówka" z założenia...  
**Jedi:** A po co komu realizm? Włączasz klakson, wycieraczki, zamykasz oczy i walisz na skos po mieście.  
**McDrive:** A polem być może się budzisz... A być może już nie...  
**Yasiu:** A nawet jeśli, to nie wiesz gdzie...

## Dinosaur

- **Gatunek:** arcade
- **Ocena:** 6
- **Wymagania minimalne:** Windows 9x, Pentium II, 233 MHz, 32 MB RAM, 6X CD-ROM, akcelerator 8 MB
- **Graliśmy na:** PIII500, 128 MB RAM, GeForce 32 MB RAM
- **...i:** bez problemów



**Uwagi:**  
**Smuggler:** Cóż, kto był w kinie, ten zagra, kto nie był - w sumie też. Ujdzie - ale nie nadto.  
**Beerman:** Bylem kiedyś w kinie... pamiętam...  
**Ulver:** Taaa... sprzedawałeś popcorn!  
**Yabel:** Powierzylbyś mu sprzedaż popcornu?  
**Jedi:** Przec: z dinosaurami! Mam po nich niestrawność! (umysłowe też!)

**Gem.ini:** Przec: z dinosaurami! Dostę miałysz... dinosaurami!  
**Czarny Iwan:** Ciekawy pomysł, chociaż jego realizacja nieco kuleje. Mimo to, można pograć i mieć z tego przyjemność :)  
**Yasiu:** Ty przyjemności potrafisz mieć ze wszystkiego. Ale wyjątkowo się zgadzam.

## Europa Universalis

- **Gatunek:** strategia
- **Ocena:** 7+
- **Wymagania minimalne:** P 200, 64 MB RAM, Windows 95/98
- **Graliśmy na:** C 433, 128 RAM, WIN 98
- **...i:** i chodziło na europejskim poziomie :)



**Uwagi:**  
**Mac Abra:** Hm... ciekawe, bardzo ciekawe. I nietypowe. No i można pograć Polskę jako mocarstwem.  
**Beerman:** I bić podtapiających nas sąsiadów z północy!  
**Yabel:** Zwykle bywało odwrotnie.  
**Jedi:** Niestety. Ale teraz można dać im lupnia i po wszystkim zorganizować kilkudniową biśiadę!

**Gem.ini:** Bezwarunkowo.  
**McDrive:** Byłoby tylko niki na nią ZNOWU nie przyniósł zdobytych kieszonnych śledzi...  
**Yasiu:** A co? Złe wspomnienia?

## Faraon Złota Edycja

- **Gatunek:** ekonomia/sim/strategia
- **Ocena:** 8
- **Wymagania minimalne:** P 133, 16 MB RAM, WIN 95/98, 4xCD
- **Graliśmy na:** C 433, 128 RAM, WIN 98
- **...i:** zaszuwała jak skateboardowiec po piramidzie (w dół)



**Uwagi:**  
**Mac Abra:** Dla fanów Faraona - takomy kasek.  
**Beerman:** Tylko proszę nie rozwijać eksponatu.  
**Bambino de Bodom:** A ty weź te łapy od tej pani w bandażach... Jak możesz dobierać się do Kleopatry?  
**Yabel:** Rękami. A czym miały się dobierać?  
**Smuggler:** Nekrofilia w redakcji? Geozzzz...  
**Jedi:** Mumia! A coś poproszę dwa dziki i grzanek.  
**Gem.ini:** Pełny brzuch doskonale podnosi walory krajoznawstwa... Eee, o czym to ja...?

## Jetfighter IV

- **Gatunek:** symulator/arcade
- **Ocena:** 7
- **Wymagania minimalne:** P 333, 32 MB RAM, CD-ROM, akcelerator
- **Graliśmy na:** C400, 128 MB RAM, TNT2 32 MB
- **...i:** dawalo sobie radę bez zadyszki



**Uwagi:**  
**Ugly Joe:** Sporo strzelania i odrobinka symulacji. Why not?  
**Beerman:** Jeśli ktoś nie jest maniakiem ani symulacji, ani strzelania - może mu się spodobać.  
**Yabel:** A jeśli lubi pasjansa i sok jabłkowy?  
**Smuggler:** To tu nie pracuje... :P  
**Jedi:** To ja poproszę dwa dziki i grzanek.  
**Gem.ini:** Pełny brzuch doskonale podnosi walory krajoznawstwa... Eee, o czym to ja...?

## Kingdom under Fire

- **Gatunek:** RTS/RPG
- **Ocena:** 8+
- **Wymagania minimalne:** P 200, 64 MB RAM, WIN 98/2000, CDx8
- **Graliśmy na:** C 433, 128 RAM, Win 98
- **...i:** no... nieźle, nieźle... lecz nie rewelacyjnie



**Uwagi:**  
**Mac Abra:** Różne pozytywne wrażenia połączenie RTS z RPG. I to da się jeść ze smakiem!  
**Beerman:** Ja tam z nieufnością podchodzę do takich hybryd.  
**Bambino de Bodom:** Kup sobie Iłazkę soku pomidorowego i idź sobie, bo na grach to ty się nie znasz.  
**Yabel:** Sok pomidorowy rulez!  
**Smuggler:** W odpowiednim towarzystwie - rulez (np. Bloody Mary :)).  
**Jedi:** Dużoż czerwonego płynu, wszędzie! Yeeeah! Ma-ry! Ma-ry!  
**Yasiu:** Ma-ry! Ma-ry! Ma-ly! Ma-lysz!

## MechWarrior 4: The Vengeance

- **Gatunek:** sim/akcja
- **Ocena:** 8
- **Wymagania minimalne:** Windows 95/98, PII 400 MHz, 64 MB RAM, akcelerator z min. 16 MB RAM
- **Graliśmy na:** Windows 95/98, C 300 MHz, 196 MB RAM
- **...i:** w rozdzielczości 800 x 600 - nie idealnie, ale zadawalająco



**Uwagi:**  
**Smuggler:** Zobaczyłem "wymagania zalecane", zaplakalem i wróciłem do Earthsiege 2. Za upgrade mego PC do tego poziomu mogę sobie kupić z pół Griffina :(((.  
**Beerman:** Gdyby mechy mogły kłękać, to by kłęcały, tak jak ja. Klimat!  
**Ulver:** Nie cierpię blaszanych puszek, ale na to, co Yasiu wyprawiał, patrzyłem z podziwem. Fajna gra!

**McDrive:** Szkoda tylko, że gra single nie umywa się do gry sieciowej...  
**Jedi:** Mechy, to jest to! Przeczytajcie lub obejrzyjcie kiedyś "Neon Genesis Evangelion" - jeśli myślicie, że wiecie już wszystko o mechach, to po tej historii szczerze wam opadną.  
**Allor:** E-tam - wszystkiego może nie wiem, ale są lepsze historie i to nawet jeśli chodzi o mechy ^.^  
**Gem.ini:** Jeśli o fabułę idzie - zgadzam się. Jeśli o wykonanie, to jak jest "bullshit" po japońsku?

## Mummy, The

- **Gatunek:** TPP/akcja
- **Ocena:** 6
- **Wymagania minimalne:** Windows 9x, P 266 MHz, 32 MB RAM, akcelerator z min. 8 MB RAM
- **Graliśmy na:** C 433, 128 RAM, Win 98
- **...i:** bez nadmiernych komplikacji



**Uwagi:**  
**Smuggler:** Popłuczyny po filmie (takim sobie). Tylko dla maniaków TPP, którzy akurat nie mają nic lepszego pod ręką. Dla mnie góra 5.  
**Beerman:** Pod ręką zawsze się coś znajdzie, i można tym rzucić w Gem.iniego.  
**Gem.ini:** Mumii?! Zresztą lepiej mumię dostać, niż mumię być... :P  
**Ulver:** I tak lepsze niż Tomb Raider 5...

**Ugly Joe:** To w tym momencie wielką sztuką nie jest. Poza tym ten gość ma mniejszy biust niż Lary, więc czarno na białym udowadniam, że się mylisz :).  
**Jedi:** Oj Joe, przecież nie wielkość się liczy, tylko technika - nie wiedziałeś?  
**Czarny Iwan:** Technika w grze też zawodzi, engine rzęzi.

## Army Men Sarge's Heroes

- **Gatunek:** strzelanina z ambicjami
- **Ocena:** 5
- **Wymagania minimalne:** P 200 MMX, 64 MB RAM, Windows 9x, akcelerator
- **Graliśmy na:** C366, 128 MB, Win 98, Riva TNT2 32 MB
- **...i:** leciała jak pocisk z bazooki



**Uwagi:**  
**Smuggler:** Porównując najnowsze AM z najstarszym, widzę, że w plastikowym świecie czas płynie dużo wolniej niż u nas. Oby autorzy tej gry nie przekanalizowali się o tym - boleśnie...  
**Beerman:** A powinni...  
**Ulver:** Spoko, niedługo dojdą do tych samych wniosków co panowie od Lary C.

**Yabel:** Z ambicjami? Każda strzelanina wymaga ambicji. Każdy chciałby wymordować jak największą Marsjan...  
**McDrive:** ...Jyle że tu nie ma Marsjan, a choć wrogowie też zieloni, to radocha z tego malutka...  
**Gem.ini:** A Czarny, jak zwykle, zachwycony... :P  
**Czarny Iwan:** Przeciwnie gra i taka sobie zabawa, nic dodać, nic ująć.

## Battle of Britain

- **Gatunek:** sim
- **Ocena:** 8
- **Wymagania minimalne:** P233, 64 MB RAM, ok. min. 4 MB RAM
- **Graliśmy na:** PIII500, 128 MB RAM, GeForce 32 MB RAM
- **...i:** głodko



**Uwagi:**  
**Mac Abra:** Bardzo ładne wizualnie, ale raczej dla maniaków symulatorów, niż takich jak ja - sympatyków.  
**Ugly Joe:** Nieco frustrujące - spróbujcie w coś trafić... tak żeby to trafiało poczuł.  
**Beerman:** No, Gem.ini trafił we mnie i poczułem...  
**Yabel:** A co? Skarpetką trafił?

**Ulver:** Ech... moje dzieciństwo spędzone na czytaniu książek dotyczących bitwy o Anglię... Teraz sam mogę siedzieć za sterami Spitfire'a i strącać Niemców. Komputer to wspinała rzecz!!  
**Jedi:** Dopóki się nie zawiesi.  
**McDrive:** Ba wtedy i spadochron nie pomoże...  
**StrangeOne:** ...co najwyżej resetek, ale to już nie to samo...

## Battle Isle: The Andosia War

- **Gatunek:** strategia turowa
- **Ocena:** 9 + znaczek jakości
- **Wymagania minimalne:** PII 300, 64 MB RAM, Win95/98/ME
- **Graliśmy na:** PII 400, 128 MB RAM, Riva TNT2
- **...i:** do pełni szczęścia przydałoby się coś mocniejszego



**Uwagi:**  
**Mac Abra:** Nie da się ukryć, że z całego cyklu najbardziej cenię... Incubation (a co?). Tym niemniej najnowsza część cyklu trzyma klasę. Nawet w 3D :).  
**Beerman:** Tak, całkiem miła rzecz. Nawet swego czasu brałem udział w beta-testach.  
**McDrive:** Pewnie stąd le opóźnienia w premierze...  
**Ulver:** Tak, ale to było wówczas jak Naczelną jechał na swojej Kaszance (mowa o koniu na biegunach, jakby ktoś nie wiedział!).  
**Gem.ini:** ...a pani Naczelnik, to w błękitnym BattleIsle, jak inspirowała, tak inspirowa... :)

## Call to Power II

- **Gatunek:** strategia
- **Ocena:** 7
- **Wymagania minimalne:** Win 95/98/ME/2000, DirectX, P166, 64 MB RAM
- **Graliśmy na:** P 166 48 MB RAM, 2 MB S3-Virge i na C 300 128 MB RAM, Riva TNT2
- **...i:** na pierwszym polzto przerażliwie, ale poszło wbrew wymaganiam. Na drugim pędziło z należytym entuzjazmem



**Uwagi:**  
**Mac Abra:** Z całym szacunkiem - ale pierwsza Cywilizacja i tak była najlepsza. Wszystko, co było potem, to tylko mniej lub bardziej udane próby dorównania Idealowi... "Tę rację" wyszło nieźle, a w porównaniu nawet więcej.  
**Beerman:** Zgadza się z przedmową, szczególnie że z całej serii grałem tylko w pierwszą Cywilizację.  
**Ulver:** To chyba zaraz się okaże, że nikt nie grał w sequele, bo ja też tylko znam jedynek.

**Yabel:** Pożera czas. Znowu nie spiam. Gdyby nie kilka burzątek - byłoby 9.  
**Jedi:** Ja unikam takich gier jak ogień - toż to czysty pożaracz cennego czasu.  
**Gem.ini:** Nieee, ile razy można próbować sprzedać to samo? :/  
**Yasiu:** A czy wiecie, że słowo burak pochodzi z łaciny?

## Chessmaster 8000

- **Gatunek:** szachy
- **Ocena:** 9+
- **Wymagania minimalne:** Win 95/98 CD ROM, Pentium II 233 MHz, 48 MB RAM
- **Graliśmy na:** C 300, 128 RAM, Riva TNT2
- **...i:** som program średnio, a "myślenie" komputerowych graczy ciągnęło się niemiłosiernie



**Uwagi:**  
**Mac Abra:** Odkąd w 1986 dostałem "szewskiego mata" od ZX Spectrum, przysięgłem sobie, że nigdy już nie zagram w szachy... I słowa dotrzymuję. Powiem więc tylko, że wizualnie jest to nieźle :).  
**Smuggler:** Wzięwszy zaś pod uwagę ocenę i to, że recenzent jest dużo lepszym szachistą od "Macki", to jasno wynika, że fanom bicia koni (i posuwania królowych po planszy) trafiło się coś ekstra :)

**Yabel:** Tak. A podręcznik gry wstępnej :)- bardzo obszarny!  
**Beerman:** A ja czekam na mod szachowy do Quake'a [J].  
**blD:** Do Quake'a 1 były szachy. Niestety się nie przyjęło, pewnie nie to grupa odbiorców :>  
**Ulver:** Kocham sport, ale szachy są dla mnie równie pasjonujące jak "bierki elektryczne pod mostem".  
**Jedi:** Szachy są OK, ale o tym są, chy, chy, chy!



## Oni

- Gatunek: TPP/bijatyka
- Ocena: 8/10
- Wymagania minimalne: P 266, 64 MB RAM, akcelerator
- Graliśmy na: P400, 128 MB RAM, Riva TNT2
- ...!: przydałoby się więcej



## Uwagi:

Smuggler: Wiecie co - za...rąbiste. Nie wiem, co mnie w tej grze wciągnęło, ale demo przeszedłem pięć razy w ciągu dwóch dni, a teraz czekam na full wersję w sklepach...

Ugly Joe: Jeśli pamiętasz grę Fighting Force i podobala ci się - to ONI rzucić nie na kolano, a na plecy. Gdyby tylko można było częściej robić save...

Yaboi: A jeśli przypominasz bohaterkę gry i lubisz rzucać się na

kolano albo na plecy, kup tę grę zdecydowanie. A potem zadzwoni do mnie. Beerman: ONI są wszędzie!!!

Ulver: Cichoo... bo się usłyszy, a jak ONI cię wezmą, to wówczas... podobno robią eksperymenty na ludziach.

Jedi: Oj robaczki, ONI to japońska wizja zła, diabłów, a nie żadne ufoludki!

McDrive: No właśnie! A zła to może wszędzie nie ma? A może nie może cię wziąć? He?

bl0: W takie coś gra się na konsoli... Na PC nie odkrywa swoich wszystkich kart.

Allor: Ale i tak to, co odkrywa, w zupełności wystarcza!

## Project IGI

- Gatunek: akcja/FPP
- Ocena: 6
- Wymagania minimalne: PIII-500 MHz, 64 MB RAM, akcelerator
- Graliśmy na: P400, 128 MB RAM, TNT2
- ...!: a jak myślicie? Skakalo!



## Uwagi:

Ugly Joe: Allor się wykrzywia na tę gierkę, a znam parę osób, co nie mogą się od niej oderwać. I bądź tu mądry? Mnie się w sumie podoba.

Beerman: Pomysłów dobrych tu nie brakuje, ale chyba o czymś świadczy fakt, że zaraz po jej wydaniu autorzy zabrali się za produkcję drugiej części, która ma być pozbowiona wszystkich błędów jedynki.

Ulver: Z projektów to ja znam... Projekt Hale, ale to chyba nie o to chodzi?

Jedi: To ja poczekam na trójkę, może będą dodawali popcorn.

bl0: Były już lepsze FPP tego typu.

Gem.ini: Che, che - Eidos twierdzi, że zapewnienia o absolutnej genialności IGI dotyczyły twórczego właśnie "sequela". Czego to ludzie nie wymyślą, aby się tylko wybielić...

## Quake 3 Team Arena

- Gatunek: FPP/sieciówka
- Ocena: 7+
- Wymagania minimalne: Win 95/98/2000/Me, P2 300 MHz, 64 MB RAM, 16 MB video card, pełna wersja Quake'a 3, akcelerator
- Graliśmy na: C433, 96 MB RAM, TNT 32 MB
- ...!: po wylczeniu paru detali można było grać



## Uwagi:

Ugly Joe: Jak dla mnie, to trochę mało nowych gier, ale reszta w porządku.

Yaboi: W Quake'u to ja jestem jak Mircosoft. Moły i miękki.

Jedi: Dobry Quake nie jest zły. :)

bl0: Ktoś, kto nie gra w Q3 "zawodowo" tylko po prostu lubi czasami poagrać kolegów, powinien zainteresować się tym dodatkiem. Naprawdę dobra robota.

## Roller Coaster Tycoon: Loopy Landscapes

- Gatunek: ekonomiczna/manager
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: P90, 16 MB Ram, Cdx4, pełna wersja RCT
- Graliśmy na: C400, 128 MB, Win 98
- ...!: Che, che, jak górsko kolejka na ostrym zjeździe!



## Uwagi:

Mac Abra: Bez bicia - mi się już RCT po prostu znudziło (wołę klasyczny Theme Park). Ale patrząc okiem krytyka a nie fana: dużo dobrego w tym dodatku dali, więc kupić (fanom) warto.

Beerman: A więc gorzć awiomarinu w kieszeń i ruszamy do zabawy.

Yaboi: Zakładamy fermę paw?!

Jedi: Jak obrasną w piórka, to się oblowimy.

## Starfleet Command 2: Empires at War

- Gatunek: strategia
- Ocena: 9
- Wymagania minimalne: PII 400 MHz, 64 MB RAM, wskazany akcelerator
- Graliśmy na: C-366, 128 MB, Win 98, Riva TNT2
- ...!: może nie zaszuwała z nadświetną - ale całkiem szybko...



## Uwagi:

Mac Abra: Jakbym nie widział wcześniej Homeworlda, to byłbym zachwycony. No i prywatnie nie przepadam za ST. Więć jak dla mnie - nic nadzwyczajnego. Ocena uważam za - minimum - o 1 punkt zawyżoną (fan ST pisal :)).

Beerman: ST, si?

Smuggler: Star Trek... nie mylić z Atari ST i krwistym STekiem (mniem).

Jedi: Ktoś ma coś do Star Treka? No który, który?

Gem.ini: Ekhm, nie musisz szukać daleko, jestem tuż obok...

Yasiu: A ja naprzeciw...

## Steel Beast

- Gatunek: sim
- Ocena: 4
- Wymagania minimalne: P 266 MHz, 32 MB RAM, Win'9x, karta graficzna z 2 MB pamięci
- Graliśmy na: C 400, 128 MB, Win 9x, Riva TNT2
- ...!: dławili się!!! Nie zawsze, ale jednak...



## Uwagi:

Mac Abra: Tyle było zachwalania tego symulatora czołgu, a w praniu - taki sobie. Potęga reklamy...

Ulver: Na tym to polega. Myślisz, że dlaczego ludzie od reklamy zarabiają więcej niż redaktorzy?

Yaboi: Bo łatwiej jest stworzyć wiarygodną recenzję, niż wiarygodne hasło reklamowe...

Jedi: E tam, wypracować jest łatwo, trudniej włożyć do nich coś wartościowego.

Ugly Joe: Symulator, w 3D, i bez obsługi akceleratora!!! Czy ja śnię?!

Gem.ini: Zaciągnij się, mówili, WestPoint, mówili... :/

Yasiu: Nie... Palić możesz, ale się nie ZACIĄGAJ!

## Screamer 4x4

- Gatunek: symulator 4x4
- Ocena: 7
- Wymagania minimalne: P 233 MHz, 32 MB RAM, 4 x CD-ROM, akcelerator
- Graliśmy na: P 400, 128 MB RAM, TNT2
- ...!: za mało, za mało...



## Uwagi:

McDrive: tylko dla zawodowców - bo inaczej bardzo szybko się człowiek zrazi

Beerman: Tytuł Screamer, owszem, kojarzy mi się dobrze. Ale z 4x4 to zdecydowanie wołę Insane. Jest bardziej... przysięgane.

Yaboi: Niewątpliwie :) "Insane" ma do nas dostęp przez cały czas.

Gem.ini: "Zawodowców"? To czemu to ty to dostajesz?

Yasiu: Przecież wziął kiedyś udział w zawodach szachowych.

## Ward, The

- Gatunek: przygodówka
- Ocena: 7
- Wymagania minimalne: P 233, 64 MB RAM, Windows 95/98/Me
- Graliśmy na: C 366, 128 MB, Win 98, Riva TNT2
- ...!: nie ma powodów do narzekań



## Uwagi:

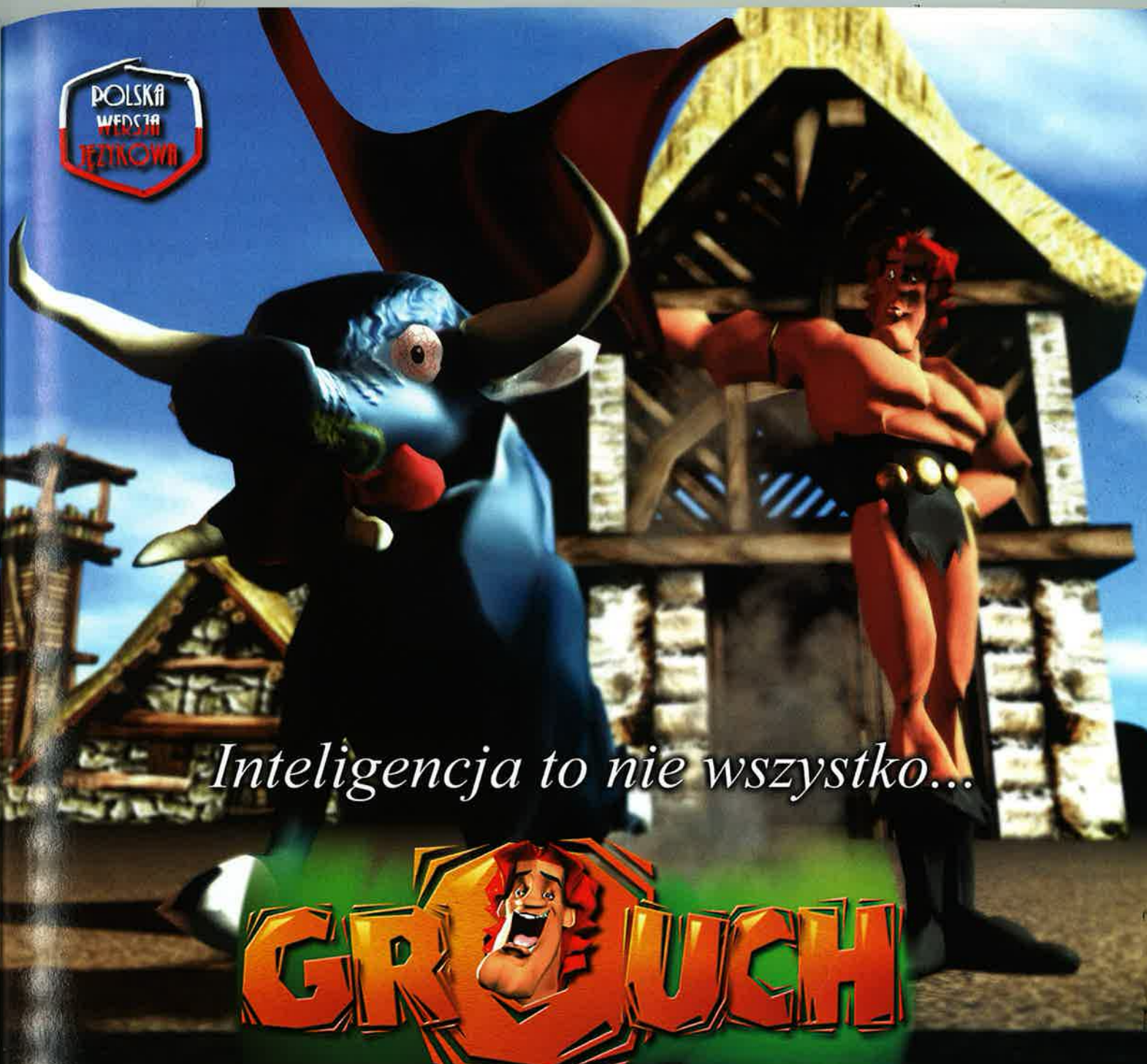
Smuggler: Gra ma pecha, bo jest niezła, ale trafiła na rynek po dwóch gigantach tego gatunku. I na ich He wygląda tak sobie... Takie jest życie.

Beerman: Zawiodł marketing? Czasem mi się wydaje, że oni to robią specjalnie.

Ulver: Mi się podoba... ma swój klimat i przypomina stare dzieje.

Jedi: Co się dzieje?

Gem.ini: O jakiejś przygodzie gadają. Kimamy dalej.



Revistronic  
Industrial Programs



wkrótce w sprzedaży  
za 79 zł

TopWare  
INTERACTIVE



# SCREAMER 4x4

McDrive

Gra ta zapowiadana była (także i u nas) pod tytułem "4x4 Trophy", ale prawdopodobnie za namowami speców od marketingu postanowiono nawiązać do paru wcześniejszych gier z serii Screamerów. Nie jest to może posunięcie całkowicie złe (bo prezentowały się one nieźle - a takie skojarzenia są przecież jak najbardziej pożądane), ale niestety wprowadza małe zamieszanie. Nie dość bowiem, że 4x4 różni się od pozostałych Screamerów tematyką - nikt z poprzedników nie miał przecież z rajdami off-road nic wspólnego - to jeszcze jest to w pełni rasowy symulator. A jego starsi bracia zatrzymali się na etapie nieco ambitniejszych arcade...

Ale rynek rządzi się swoimi własnymi prawami i zamiast walczyć z wiatrakami, znacznie lepiej jest się po prostu poddać prądowi, czyli przyjąć zmianę nazwy bez niepotrzebnego nikomu zgrzytania zębami. Zresztą nie wszyscy musieli o pozostałych "Krzykaczach" słyszeć, zatem zamiast wdawać się w jakieś mało sensowne porównania i nawiązania, proponuję przyjrzeć się tej grze jako samodzielnemu produktowi, który porównywać wypada co najwyżej do innych tytułów o podobnej tematyce. A że ostatnimi czasy gościliśmy na naszych łamach dwóch jego konkurentów (Insane oraz 4x4 Evo), na brak punktów odniesienia zbytnio to nie wpłynie.

Na początek zajmijmy się ogólnymi założeniami Screamera i dostępnymi tu typami rozgrywki. Cóż, dla wszystkich miłośników lżejszego podejścia zaprezentowanego w Insane mam raczej niezbyt dobrą



wiadomość - tutaj mamy bowiem do czynienia z niezwykle rasowym symulatorem! Żadnych tam wysokich lotów czy beztroskiego przemierzania bezdroży przy maksymalnej prędkości! Jak symulacja, to symulacja i takie zagrywki

kończyć się bardzo szybko uszkodzeniami lub punktami karnymi. Owszem, puszczenie się wozów można wyłączyć (i chwała niech będzie za to twórcom, bo inaczej dłuższe trasy pokonywałoby się dopiero za n-tym podejściem!), ale nie znaczy to, że tym jednym, prostym posunięciem zmienia się Screamera w grę lekką, łatwą i przyjemną. Z jednego prostego powodu: by pojeździć sobie czymś innym niż dwa początkowe wozy, trzeba zacząć wygrywać mistrzostwa. A w ich przypadku żadnego magicznego buttona nie przewidziano. Dostajemy jeden poziom trudności i albo się do niego przyzwyczaimy, albo... będziemy jeździć na cheatach, choć to akurat sprawia bardzo małą przyjemność.

## KWIETNIOWY NUMER CD-ACTION PONOWNIE Z PŁYTĄ DVD

Możesz go otrzymać:  
wypełniając kupon umieszczony  
po prawej stronie

lub

wysyłając do nas zamówienie pocztą  
elektroniczną na adres:  
[prenumerata@futurenetwork.com.pl](mailto:prenumerata@futurenetwork.com.pl)

lub

dzwoniąc pod numer

**0801 600 200**

Pamiętaj o dokonaniu wpłaty do **3 marca 2001 r.**, aby otrzymać swój egzemplarz w terminie do 26 marca 2001. Wpłata późniejsza może spowodować opóźnienia w dostarczeniu edycji CDA z DVD.

# ZAMÓW JUŻ DZIŚ

### Uwaga prenumeratorzy CD-ACTION!

Składając zamówienie, podaj swój numer PIN. Możesz zapłacić za CD-ACTION z DVD 27,50zł, i wtedy przedłożymy Twoją prenumeratę o jeden numer, lub dopłacić 9zł za CD-ACTION z DVD, wówczas termin Twojej prenumeraty nie zostanie zmieniony.

Od 12 marca w Internecie na stronie [www.cdaction.com.pl](http://www.cdaction.com.pl) znajdziesz więcej informacji o zawartości płyt CD i DVD. Tam też podamy listę sklepów, w których będzie można kupić CD-ACTION z DVD.

Zamawiam miesięcznik  
CD-ACTION z DVD ROM



☐ CD-ACTION z DVD-Rom 1 szt. .... 27,50 zł  
(Kwiecień 2001; nr 59)

**Tylko dla prenumeratorów**  
☐ Dopłata do CD-ACTION z DVD-ROM ..... 9,00 zł  
PIN: .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Polska i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Polska. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

imię i nazwisko zamawiającego, czytelnie

Zamawiam miesięcznik  
CD-ACTION z DVD ROM



☐ CD-ACTION z DVD-Rom 1 szt. .... 27,50 zł  
(Kwiecień 2001; nr 59)

**Tylko dla prenumeratorów**  
☐ Dopłata do CD-ACTION z DVD-ROM ..... 9,00 zł  
PIN: .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Polska i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Polska. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

imię i nazwisko zamawiającego, czytelnie

W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999 r. w sprawie wykonania niektórych przepisów Ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH, a wyłącznie FAKTURY VAT.

pieczęć firmowa

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP: .....  
☐ Upoważniamy Wydawnictwo Future Publishing Polska Sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT.  
bez podpisu odbiorcy

Zamawiam miesięcznik  
CD-ACTION z DVD ROM



☐ CD-ACTION z DVD-Rom 1 szt. .... 27,50 zł  
(Kwiecień 2001; nr 59)

**Tylko dla prenumeratorów**  
☐ Dopłata do CD-ACTION z DVD-ROM ..... 9,00 zł  
PIN: .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Polska i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Polska. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

imię i nazwisko zamawiającego, czytelnie

W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999 r. w sprawie wykonania niektórych przepisów Ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH, a wyłącznie FAKTURY VAT.

pieczęć firmowa

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP: .....  
☐ Upoważniamy Wydawnictwo Future Publishing Polska Sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT.  
bez podpisu odbiorcy

Zamawiam miesięcznik  
CD-ACTION z DVD ROM



☐ CD-ACTION z DVD-Rom 1 szt. .... 27,50 zł  
(Kwiecień 2001; nr 59)

**Tylko dla prenumeratorów**  
☐ Dopłata do CD-ACTION z DVD-ROM ..... 9,00 zł  
PIN: .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Polska i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Polska. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

imię i nazwisko zamawiającego, czytelnie



zmysłu) jest równie wielka. Nasz wóz ślizga się bowiem, rzuca, wyrwa, a jeśli mimo to jedzie tam, gdzie chcemy, to jakże się z tego nie cieszyć?

Ale z tą kontrolą jest jeden mały problem - klawiatura sprawdza się tylko tak sobie, kierownicę nie każdy ma, a dżojstik... Cóż, z dżojstikiem jest tu o tyle kiepsko, że - nie wiedzieć czemu - gra przyjmuje, że pedał gazu oraz hamulca muszą zostać przypisane do dwóch różnych osi. Na większości dżojów takie coś jest jednak niemożliwe (a i co starsze kierownice z tym zadaniem sobie nie poradzą), więc nie pozostaje nic innego, jak z nich zrezygnować - lub poczekać na odpowiedniego patcha, który sobie z tym poradzi, ewentualnie poprobować swych sił na klawiaturze. To ostatnie nie jest zresztą wcale takim złym wyjściem, bo na szczęście i na klawiszach jeździć się da (z całkiem niezłymi rezultatami!), ale kto przy zdrowych zmysłach jeździ w symula-

torze za pomocą klawiatury?

Mimo to ostateczna  
ocena Scre-  
amera  
4x4

będzie jak najbardziej pozytywna. Bardzo wysoki realizm jazdy połączony z urozmaiconymi trasami i niezwykle rozbudowanymi opcjami konfiguracyjnymi fanom czterech kółek spodobać się po prostu musi. Trzeba jednak pamiętać, że nie jest to tytuł pozbawiony wad, choć jeśli ktoś posiada mocny sprzęt, to najważniejsza z nich (chęć do symulowania żabich skoków) po prostu znika - a z pozostałymi można nawet wytrzymać. Pod jednym warunkiem. Gra ta jest (mimo zapewnień na stronie producenta) adresowana do bardziej zaawansowanych amatorów jazdy w terenie - i jeśli ktoś wcześniejszych doświadczeń nie ma, niech trzyma się od niej z daleka, bo za wiele przyjemności z niej mieć, niestety, nie będzie...

Ech, czemuż to, czemuż nikt nie pomyślał o poziomach trudności? Że o dżoju nie wspomnę? Ale siódmka też w końcu złą oceną nie jest... A że mogło być lepiej? Cóż, mogło, ale niestety nie jest...

Ocena:  
**7**

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
Virgin Interactive  
**Dystrybutor:**  
CD Projekt Tel. (022) 519 69 00  
**Internet:**  
www.vie.co.uk  
**Wymagania:**  
P II 233 MHz, 32 MB RAM, 4 x CD-ROM, DirectX 7.0a  
**Akcelerator:**  
niezbędny

**Plusy:**

- duży poziom realizmu
- urozmaicone trasy
- duże możliwości zmiany setupu
- całkiem sporo trybów gry

**Minusy:**

- bardzo wysoki poziom trudności
- wysokie wymagania sprzętowe
- kłopoty z konfiguracją dżojstika
- zbyt kanciaste trasy

sporo, ale na szczęście na ekranie mamy podawany wpływ przebiegu na zachowanie się wozu (w postaci trzech wspomnianych już współczynników), więc nie musimy działać w ciemno.

Choć nawet i takie ułatwienia za wiele, niestety, nie dają, a to z jednego prostego powodu: Screamer 4x4 ma niesamowicie wysoki poziom trudności. Niesamowicie wysoki! Zwycięstwo w pierwszych eliminacjach mistrzostw stało się moim udziałem dopiero na drugi dzień, a bez tego ma się dostęp jedynie do dwóch średnich wozów i jednego li tylko terenu! Oczywiście czegoś takiego jak poziom Easy tu nie ma, więc aż strach pomyśleć, jak muszą się poczuć w takim momencie początkujący. I nie jest to tylko złośliwe gdybanie, bo gra reklamowana jest na stronie jako pasjonująca zarówno dla weteranów (co można zrozumieć), jak i początkujących! Skoro zaś dla weterana Insane pierwsze eliminacje (o trudności Easy) są tak mniej więcej jak Hard do Very Hard, to początkującym wystarczy zapachu może na dzień i koniec. Gra łąduje na półce!

Zresztą nie tylko poziom trudności jest tutaj nieco nie na miejscu. Podobnie ma się bowiem sprawa z wymaganiami sprzętowymi. A co dziwniejsze, nawet i rekomendowany przez twórców sprzęt ma z tą grą olbrzymie problemy! I żeby jeszcze było widać, w co ta cała moc idzie... Gra, owszem, wygląda poprawnie, ale tylko poprawnie, co w żaden sposób nie usprawiedliwia jej wymagań! Zresztą w niektórych momentach i z tą poprawnością jest słabo, bo nie raz i nie dwa ma się wrażenie, że jeździ się po jakichś betonowych płytach, a nie w naturalnym terenie! Wielkość niektórych polygonów po prostu zabija! Tak samo można się przyczepić i do płaskiej publiczności - w dodatku stoi ona w różnych dziwnych miejscach, a najeżdżanie na takiego kibica oznacza natychmiastową dyskwalifikację (w końcu to nie Carmageddon). Ale nie samymi wadami grafika stoi, bo dość fajnie (choć, niestety, nie od strony graficznej, bo ta jest znowu tylko poprawna) rozwiązano na przykład kwestię krzaków - nie są one superszyby i przy odpowiedniej szybkości i masie pojazdu można je pokonać (przy okazji fajnie się zresztą odchylają - tak samo jak i drzewa). Również do modeli wozów nie można się przyczepić - jest to zresztą chyba najlepsza od strony graficznej część gry.

Na mistrzostwach ani na grafice świat się jednak nie kończy. I bardzo dobrze, bo też mi osobiście do gustu dużo bardziej przypadł Pathfinding. Odległości między bramkami są tu dużo, dużo większe, a cała zabawa polega nie tyle na przejechaniu z góry narzuconej trasy, co na znalezieniu jej sobie samemu. Jeździ się oczywiście nadal na czas, ale ma się dużo więcej luzu - człowiek sam sobie panem i władcą. Oczywiście w razie zniszczenia samochodu (bardzo prawdopodobne, bo wybranie na chybił trafił skrótów potrafią być dla wozu zabójcze) pretensje możemy mieć tylko do siebie, ale za to i satysfakcja z wygranego etapu jest zazwyczaj nieco większa, niż przy standardowych etapach z narzuconą z góry trasą. Chociaż... przy bardziej pokreślonych bramkach radość z ich bezbłędnego przejeżdżania (co bardzo często wymaga zatrudnienia na pełny etat nie tylko szóstego, ale i siódmego, ósmego i dziewiątego

Wspomniane mistrzostwa polegają tu na jak najszybszym pokonaniu trasy wyznaczonej przez bramki. Niby nic nowego, ale... no właśnie, bramki są zazwyczaj dość wąskie, a w dodatku za każde ich dotknięcie dostajemy 5 sekund kary. Za opuszczenie którejś kara jest jeszcze większa, więc lepiej o tym w ogóle nie myśleć, bo taki błąd kończy się zazwyczaj na przegranej etapu. Na tym jednak trudności się nie kończą, bo nie dość, że bramki są wąskie, to jeszcze wiele z nich poustawianych jest w bardzo złośliwych miejscach i zmieszanie się w nich wymaga całkiem sporych umiejętności - i niedużej prędkości. Tak się bowiem nieszczęśliwie składa, że albo nasz wóz będzie się dobrze zachowywał w terenie (to znaczy poradzi sobie z jego pokonaniem), albo też będzie się nim dawało łatwo sterować (czyli będzie szybko i precyzyjnie reagował na ruchy kierownicy). A nie ma się co oszukiwać - najważniejsza jest dzielność terenowa naszego wozu, bo lepiej mieć z pokonaniem trasy drobne problemy, niż nie pokonać jej wcale czy jeździć naokoło (co i tak na jedno wychodzi, bo

straty czasowe są przy objazdach nie do przyjęcia).

Żeby jednak nie było, że jesteśmy zmuszani do pokraczania dzielności kosztem sterowności czy przyczepności (w Screamerze

mamy bowiem trzy współczynniki: Grip - przyczepność, Hanging - sterowność oraz Off-road performance - dzielność), warto wspomnieć o dostępnych opcjach konfiguracyjnych wozu. A właściwie wozów, bo na każdy z etapów możemy wyjechać na zupełnie innych czterech kółkach (a nawet i sześciu, ale najpierw trzeba sobie takie monstrum wygrać). Nie musimy także żadnego z nich kupować, nie ma również żadnych ograniczeń klasowych. Jedyne, czego nie przeszkadzamy, to konieczność zdobycia nowych wozów (oraz wszystkich dodatków) poprzez wygrywanie kolejnych odcinków specjalnych oraz całych mistrzostw. Nie jest to wprawdzie takie proste (ba, wręcz bardzo trudne!), ale bez tego nie ma nawet co o dobrych wynikach w późniejszych rajdach marzyć. A co takiego możemy w naszych autkach zmienić?

Przede wszystkim twardość zawieszenia oraz ciśnienie powietrza w oponach. W dodatku można się tym bawić już od samego początku, bez potrzeby wygrywania czegośkolwiek. Tak samo ma się sprawa ze zmianą skrzyni z automatycznej na manualną oraz kolorem nadwozia, choć ten ostatni nie ma prawie żadnego wpływu na prowadzenie wozu - prawie, bo takie malowanie do crash-testów może nieco pomóc przy pokonywaniu ciasnych bramek (punkty orientacyjne!). Po paru wygranych można wstawić sobie (znaczy się swojemu wozowi) nowy silnik (ich gama zależy od konkretnego modelu - jak realizm, to realizm), wymienić opony na bardziej terenowe czy wstawić automatyczne dyferencjały. Opcji jest

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... gr .....  
słownie .....  
złoty .....  
wpłacający .....  
groszy .....  
jak wyżej .....  
Dokładny adres .....  
na rachunek .....  
SILVER SHARK Sp. z o.o.  
BZ II O/WROCŁAW  
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel .....  
pobrano opłatę .....  
podpis przyjmującego .....  
zł .....  
gr .....  
słownie .....  
złoty .....  
wpłacający .....  
groszy .....  
jak wyżej .....  
Dokładny adres .....  
na rachunek .....  
SILVER SHARK Sp. z o.o.  
BZ II O/WROCŁAW  
Nr 11201665-124908-130-3000

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ..... gr .....  
słownie .....  
złoty .....  
wpłacający .....  
groszy .....  
jak wyżej .....  
Dokładny adres .....  
na rachunek .....  
SILVER SHARK Sp. z o.o.  
BZ II O/WROCŁAW  
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel .....  
pobrano opłatę .....  
podpis przyjmującego .....  
zł .....  
gr .....  
słownie .....  
złoty .....  
wpłacający .....  
groszy .....  
jak wyżej .....  
Dokładny adres .....  
na rachunek .....  
SILVER SHARK Sp. z o.o.  
BZ II O/WROCŁAW  
Nr 11201665-124908-130-3000

Pokwitowanie dla banku

zł ..... gr .....  
słownie .....  
złoty .....  
wpłacający .....  
groszy .....  
jak wyżej .....  
Dokładny adres .....  
na rachunek .....  
SILVER SHARK Sp. z o.o.  
BZ II O/WROCŁAW  
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel .....  
pobrano opłatę .....  
podpis przyjmującego .....  
zł .....  
gr .....  
słownie .....  
złoty .....  
wpłacający .....  
groszy .....  
jak wyżej .....  
Dokładny adres .....  
na rachunek .....  
SILVER SHARK Sp. z o.o.  
BZ II O/WROCŁAW  
Nr 11201665-124908-130-3000

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... gr .....  
słownie .....  
złoty .....  
wpłacający .....  
groszy .....  
jak wyżej .....  
Dokładny adres .....  
na rachunek .....  
SILVER SHARK Sp. z o.o.  
BZ II O/WROCŁAW  
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel .....  
pobrano opłatę .....  
podpis przyjmującego .....  
zł .....  
gr .....  
słownie .....  
złoty .....  
wpłacający .....  
groszy .....  
jak wyżej .....  
Dokładny adres .....  
na rachunek .....  
SILVER SHARK Sp. z o.o.  
BZ II O/WROCŁAW  
Nr 11201665-124908-130-3000



# Faraon

## Złota Edycja

Wow! Ale coolerskie pudełko w kształcie piramidy! Tylko że duże i dość nieporęczne. Ostatnio spodobały mi się strasznie te pudełka od DVD, zatem nie bardzo odpowiada mi takie duże, choć bardzo ładnie wyglądające pudło. Z drugiej jednak strony trzeba przyznać, że na półce prezentuje się rewelacyjnie. Jeśli kochasz patrzeć na swą półeczkę z oryginalnymi (tak jak ja na swoje z muzycznymi CD :)), to będziesz w siódmym niebie.

Ulver



Jako że nie jestem kolekcjonerem pudełek, mój wzrok spoczął na trzech sympatycznych obrazkach zwiastujących to, co mam znaleźć w środku. Po długiej, acz bezkrwawej walce dopiąłem swego i szesam, czy jak kto woli pudełko, stało się przede mną otworem. Wywalilem jego zawartość na biurko i, jak dziecko po rozpakowaniu gwiazdkowych prezentów, zacząłem oglądać trzymane w rękach płytki. Pierwsza płytka Faraon, druga Kleopatra: Królowa Nilu i wreszcie trzecia, która wydawała mi się najciekawsza, czyli program multimedialny Egipt z serii Wielkie Encyklopedie Kultur Starożytnych. Piszę najciekawsza, gdyż obie gry znam tak dobrze jak swój PIN do bankomatu, wszak swego czasu obie recenzowałem.

Co nie znaczy, że ich nie zainstalowałem i nie poświęciłem im trochę czasu. Wprost przeciwnie: z radością wziąłem się za relaksujące zajęcie, za jakie uważam gierowanie w Faraona i Kleopatę: Królową Nilu. Pewnie większość z was miała już do czynienia z jednym z tych dwóch tytułów, lecz dla nieścisłości, którzy nie mieli takiej sposobności, krótki wykład na ten temat. Otóż wiele lat temu programiści Sierry stworzyli całkiem dobrą grę strategiczno-ekonomiczną pod tytułem

Caesar. Gra, osadzona w realiach starożytnego Rzymu, okazała się tak dużym sukcesem, że autorzy spłodzili kolejne dwie części, po czym doszli do słusznego wniosku (dobra decyzja, bo piątej części Caesara chyba bym nie przelknął), że czas wreszcie postawić na innego konia i w taki oto sposób narodził się Faraon. Akcję gry przeniesiono do starożytnego Egiptu (3200-1300 p.n.e.), zmieniono również nieco zasady, stawiając tym razem na rolnictwo i rozwój metropolii, a nie podbijanie nowych terytoriów.

Nie oznacza to, że gra jest z tego powodu nudna. Walka z żywiołem, jakim jest wylewający Nil, to równie pasjonująca rozrywka (choć chyba mniej efektowna) jak walka z hordami Hunów. Pod warunkiem, że ktoś

jest miłośnikiem tworzenia, a nie niszczenia. Jeśli jesteś kims takim, to czeka cię sporo zabawy z budowaniem świątyń, piramid, sfinksw, szkół etc. W grze obok żołnierzy, dzielnie broniących naszego królestwa przed atakami sąsiadów, występuje cała plejada postaci od ulicznych sprzedawców, przez tancerki, rzemieślników, aż po myśliwych. Choć z początku gra wydaje się prosta, to w miarę rozrastania się miasta przybywa problemów. Co chwila metropolię nawiedzają żywioły, bogowie niezadowoleni z małej liczby świątyń mszczą się, a zwabieni bogactwem sąsiedzi najeżdżają granice. W sumie gra bardzo dobra, choć, jak dla mnie, za mało w niej walki, a za dużo zajmowania się infrastrukturą. Gra wyposażona w bardzo ładną grafikę i wcale nie gorszy dźwięk, dzięki czemu gra się znakomicie.

W kilka miesięcy po Faraonie ukazał się oficjalny dodatek zatytułowany Kleopatra: Królowa Nilu. Obiektywnie trzeba przyznać, że nie było to coś powalającego na kolana, choć dla fanów z pewnością jest on atrakcyjny. Jednak dla mnie oferuje za mało, bo tylko cztery nowe kampanie, piętnaście misji oraz kilka monumentów do wybudowania, nowych wrogów w postaci Macedończyków i Persów, a także plagi. Z zalet wymienię także poprawiony nieco interfejs, jak i lepszą lokalizację, gdyż obydwie tytuły ukazywały się w wersji polskiej. O ile Faraon po bliższym przyjrzeniu się miał kilka mniejszych lub większych buraczków, to Kleopatra została ich pozbawiona.

Zarówno Faraon, jak i Kleopatra są grami bardzo dobrymi, rzekłbym nawet klasykami w gatunku gier strategiczno-ekonomicznych, choć nie postawiłbym ich w jednym rzędzie z Age of Empires.

Jak już wspominałem, znacznie bardziej zaciękał mnie trzeci krążek, na którym znalazła się jedna z pozycji serii Wielkie Encyklopedie Kultur Starożytnych o wymownym tytule Egipt. Jej wydawcą jest potentat na rynku programów multimedialnych, firma Fogra, co gwarantuje najwyższą jakość produktu. Jeśli mnie pamięć nie myli, kilka lub kilkanaście miesięcy temu mogliście przeczytać w CDARECENZJE tegoż Egiptu. Zatem jak ktoś chce pogłębić swą wiedzę na temat tego państwa i starożytnej historii, to dobrze trafił.

Nie ma co mędrkować. Za cenę niewiele ponad 100 zł otrzymujemy programy warte trzy razy więcej. Jeśli nie spałeś na lekcjach matematyki, to chyba wiecie, jaki wniosek z tego płynie.

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Sierra

Dystrybutor:

Play It tel. (018) 4440560

Internet:

http://www.play-it.pl

Wymagania:

P133, 16 MB RAM, WIN 95/98,

4xCD, karta muzyczna

Akcelerator:

niepotrzebny

Plusy:

- bardzo dobra gra
- dodatek
- i encyklopedia w jednym pudełku
- cena

Minusy:

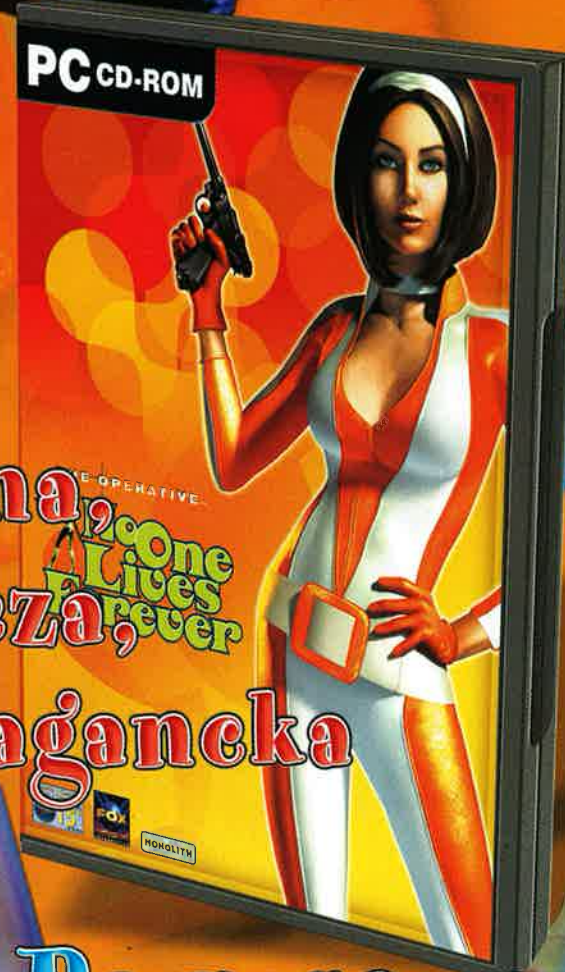
- formalnie rzecz biorąc, zestaw jako całość nie ma żadnych wad

Ocena:  
**8**



# No One Lives Forever

Seksowna,  
tajemnicza,  
ekstrawagancka  
czyli  
Austin Powers w spódnicy



AMÓW JUŻ DZIŚ  
IM GROUP  
TEL. (022) 833-39-56

PC

im group

Wydawcy dystrybutor gry w Polsce: IM Group Sp. z o.o.  
02-610 Warszawa, ul. Chałubińskiego 1  
tel. (022) 833-39-56, fax (022) 833-27-83  
http://www.imgroup.com.pl

©2000 Twentieth Century Fox Corporation. No One Lives Forever  
© 2000 Twentieth Century Fox Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone.  
Inne znaki towarowe są własnością ich właścicieli.

MONOLITH

FOX  
INTERACTIVE





# Szczęśliwa ósemka

Recenzje programów szachowych nie są zbyt łatwym zadaniem. Reguły i cel gry są niezmiennie od tysięcy lat, asortyment "oddziałów" (figur) również, więc trudno podziwiać - jak w innych grach strategicznych - kunszt autorów scenariusza. Nawet graficy niewiele tu mają do powiedzenia, bowiem konwencja wymusza kształt figur i układ szachownicy. Z programów szachowych zaś najtrudniej recenzować kolejne edycje Chessmastera. Wszyscy zainteresowani wiedzą, że program jest dobry - właściwie z powszechnie dostępnych najlepszy, i to tyle. W dodatku od początku istnienia pisma to właśnie ja recenzowałem na jego łamach wszystkie programy szachowe, więc, pomimo iż mój staż niejako predestynował mnie do opisanie również najnowszej edycji, wiedziałem, że nie będzie to łatwe zadanie. Myliłem się...

Lord Y

Kolejne wersje Chessmastera różniły się między sobą przeważnie niezauważalnymi (na pierwszy rzut oka) szczegółami oraz oczywiście stopniem zaawansowania algorytmów samej gry. Tymczasem CM 8000 to prawdziwa rewolucja. Zmieniono całą organizację programu, która obecnie bazuje na podziale na tzw. pokoje (rooms). Pierwszą widoczną zmianą jest oprawa graficzna. Na pasku znajdującym się po lewej stronie ekranu znajdują się



ikony symbolizujące poszczególne "pokoje", a pozostała część prezentuje efektowny collage grafiki i zdjęć - inny dla każdego pokoju. To ekran roboczy. Na jego tle ukazują się okienka z planszą, listą posunięć, podpowiedziami itp. Dla każdego pokoju możemy samodzielnie zdefiniować dowolny wystrój ekranu roboczego - wygląd figur i szachownicy, pokazywanie (bądź nie) okien pomocniczych, tła, dźwiękowe itp. Wszystko to prezentuje się niezwykle efektownie, robiąc "profesjonalne" wrażenie (można popisywać się przed kolegami!). Jednak "profesjonalne" nie znaczy "pretensjonalne" - wszystko jest czytelne i szybko dostępne. Jedyną okazją do marudzenia była dla mnie niemożność skalowania (zmiany rozmiaru) pomocniczych okienek, które można jedynie przesunąć, przez co momentami na ekranie roboczym, mimo rozdzielczości 1024 x 768, robi się ciasno. Nie jest to jednak wada, która dyskredytowałaby program.

Przejdźmy jednak do "wnętrzeń" poszczególnych pokoi. Jest ich siedem: Game Room, Classroom, Library, Kids Room, Database i CM Live. Do "właściwej gry" służą Game Room, Tournament i CM Live. Pierwszy z nich to "treningowe" - niepunktowane zmagania z komputerem, gdzie możemy cofać ruchy, korzystać z podpowiedzi itp., jednym słowem, ćwiczyć swój umysł przed prawdziwym bojem. Kiedy już jesteśmy gotowi, czas na turniej. Tu zmierzymy się z komputerowymi oponentami o różnych "osobowościach" (tarykach gry) i różnej punktacji w szachowym rankingu. Nie ma już miejsca na podpowiedzi i cofanie ruchów, a każda gra wpłynie na naszą punktację w rankingu. W trosce o to, by młodsze rodzeństwo nie

wpłynęło na zaniżenie naszej punktacji, program obsługuje wielu użytkowników, dla każdego prowadząc osobny "rating". Ostatnim sprawdzianem naszych umiejętności będzie pokój CM Live umożliwiający grę przez Sieć z żywymi przeciwnikami.

Pozostałe pokoje służą do treningu i nauki. W bibliotece (Library) możemy postudiumować podręczniki "gry wstępnej", czyli biblioteki otwarte, przejrzyć zapisy ponad ośmiuset najslawniejszych partii, z których najstarsza, rozgrywana w Londynie (Captain Smith vs. Philidor), opatrzona jest datą 1790, oraz skorzystać ze słownika, który szczegółowo objaśni każdy trudniejszy termin. "Opening book", czyli biblioteka otwarta zorganizowana jest na bazie drzewa (podobnie do struktury katalogów w Eksploratorze Windows), gdzie "rootem" jest typ otwarcia, a kolejne "podkatalogi" to różne warianty, owocujące czasem drastycznie odmiennymi efektami. Taka organizacja ułatwia analizę, odpowiadając na często zadawane pytania typu: "Dlaczego ten pion przesunąć o jedno, a nie o dwa pola?". Wyczerpujące opisy każdego wariantu, a właściwie każdego posunięcia, powodują, że nasza wiedza teoretyczna dorówna lub nawet przewyższy praktykę ćwiczoną w tajemnych, jeśli już poczytamy się "grandmasterami". Możemy sami edytować księgi otwarć, przy czym program dopuszcza zarówno modyfikację istniejących, jak i samodzielną twórczość.

Prawdziwie wielki mistrz nie obejdzie się bez bazy danych zawierającej zapisy własnych partii przeznaczone do późniejszych analiz czy planowania taktyki. Ponieważ jednak arcymistrzem nie zostaje się w kilka dni, na dzień dobry baza zawiera zapisy (uwaga!) 500 000 partii rozegranych między znanymi mistrzami szachowymi. Tutaj odezwało się moje skrzywienie zawodowe i solidnie przetestowałem bazę pod kątem wyszukiwania według określonych, złożonych kryteriów. Chessmaster egzamin zdał godnie i nie sprawił mi zawodu (choć po solidnym grzebaniu w bazie przy zamknięciu wykonał "nieprawidłową operację"). Oczywiście można dowolnie kasować, dodawać i modyfikować zapisy w bazie.

Kolejny pokój treningowy to Classroom - tutaj znajdziemy "tutoriala", czyli ćwiczenia dla początkujących, średnio zaawansowanych oraz profesjonalistów. Oprócz ćwiczeń i tzw. "drills" (ciężko to przetłumaczyć, ale chodzi o zestawy kilku kolejnych testów na ten sam temat przy różnych układach szachownicy, np. "potrusz białą wieżę, by zaszachować króla") mamy również punktowane "egzaminy".

Ostatnim pokojem jest Kids Room, czyli pokój dziecięcy, który udostępni możliwości ze wszystkich pozostałych, ale ograniczone do wersji dla początkujących, a także oferuje pastelową "dziecinną" grafikę. To akurat rozwiązanie nie przekonuje mnie specjalnie, ale coż - dzieckiem już niestety nie jestem, więc nie mnie to oceniać.

Reasumując: czytelna organizacja, atrakcyjna szata graficzna (kilkadziesiąt wzorów dwu- i trójwymiarowych szachownic i zestawów figur), "mówione" podpowiedzi i komentarze, znane nazwiska, potężna baza danych, rewelacyjna księga "gry wstępnej" (otwarcia), świetnie zorganizowane ćwiczenia to atuty nowego Chessmastera. Nawet jeśli posiadamy poprzednią edycję, warto poświęcić trochę gotówki i zakupić CM 8000, zwłaszcza gdy poważnie myślimy o karierze szachowego arcymistrza. Ten program to już nie tylko komputerowy przeciwnik (solidny zresztą - niszczyl mnie bezlitośnie, niżym Deep Blue), ale również trener, podręcznik i osobiste archiwum w jednym.

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
Mallat Interactive  
**Dystrybutor:**  
Play It tel. (018) 4440560  
**Internet:**  
www.chessmaster.com  
**Wymagania:**  
Win 95/98, CD ROM,  
PII 233 MHz, 8MB RAM  
**Akcelerator:**  
nie

**Plusy:**  
• doskonała organizacja programu  
• potężna baza danych  
• biblioteka otwarć  
• podpowiedzi i komentarze  
• oprawa graficzna

**Minusy:**  
• znaczący wad brak

Ocena:  
**9+**

# SHEEP

INWAZJA KOSMICZNYCH OWIECZEK



Wielka, owcza przygoda! Wszystkie ziemskie owieczki mogły, aż do tej pory, spokojnie skubać sobie trawkę. Nadchodzi niebezpieczeństwo z otchłani kosmosu, złe kosmiczne barany. Teraz się okaże, czy wełna będzie nadal grać owieczki, czy posłuży za materiał na sweterki. Uratuj owieczki przed kataklizmem!

- Masz do wyboru 4 postacie, między innymi Ewę i entuzjastycznego Burka.
- 4 niesamowicie głupie rasy owiec, w tym sympatyczne wiejskie i muzykalne długowłose.
- Poprowadź swoje owce przez 28 poziomów, omijając pana Gruszkę i jego diabelskie krówska.
- Rozwiązuj zagadki, zbieraj złote owce i odnajdź ukryte poziomy.



ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
IM GROUP  
TEL (022) 833-39-56  
ZAMAWIAJĄC PRZED PREMIERĄ  
OTRZYMUJESZ HOSZULKE



Wydawca: IM Group Sp. z o.o.  
Dział: Marketing, ul. S. Żurkowskiego  
10-022 02 27 63, 02 27 63 11 x 10 22 642 27 65  
http://www.imgroup.pl

Stworzone przez Mind's Eye Productions Limited  
dla Empire Interactive Europe Limited.  
© 1999-2000 Empire Interactive Europe Limited.



www.empireinteractive.com  
**empire**  
INTERACTIVE



# Army Men: Sarge's Heroes



Jeden z najlepszych gagów supermima polskiej sceny rozrywki - Ireneusza Krosnego, zatytułowany jest "Arnold się zbroi". Od razu przypomniał mi się ów skecz, gdy zobaczyłem zielonego żołnierzyka, który taszczy na plecach CKM, granatnik, wykrywacz metali, miotacz płomieni, moździerz i kilka ton innego sprzętu. Gra, w której znajdziecie wszystkie te ciężkie i szalenie niebezpieczne zabawki, to kontynuacja klasycznego już Army Men - gry z poligonu 3D0.

## Inquisitor

Jak widać, popularność zielonych żołnierzyków nie może być taka mała, skoro 3D0 wciąż produkuje kolejne odcinki gry. Dotychczas pojawiło się ich (na PC) bodaj pięć: Army Men, Army Men II, Army Men: Toys in Space, Army Men: Air Tactics, Army Men: World War.

Gra generalnie hulała na PlayStation, Nintendo i GameBoy, natomiast na PC wyraźnie zabrakło jej już siły. Mimo oryginalnego pomysłu, zawodziła na wielu polach. Graficznie była słaba, a żołnierzyki aż nazbyt plastikowe. Palenie przeciwników łupą czy pogoń za wrogiem w pokoju dziecięcym mogły być miłe,

ale ileż można. Army Men miał pewne ambicje, ale tu potrzeba było nieco więcej taktyki i prawdziwej wojny w rodzaju Cannon Foder i Close Combat. Rodzina shooterów TPP jest tak liczna, że jeszcze jeden średnioemocjonujący tytuł nie mógł wiele zdziałać i nie zdziałał.

Wszystko to miało zmienić się wraz z Army Men: Air Tactics, a potem Army Men: World War. Niestety, zmiany były raczej kosmetyczne, a zabawa dostarczała ładunku emocji o podobnym ciężarze ilościowym i gatunkowym. Kiedy więc przeczytałem, jakim to ósmym cudem ma być Army Men: Sarge's Heroes, stwierdziłem, że nie uwierzę, dopóki nie zobaczę.

Teraz, kiedy nie tylko zobaczyłem, ale sam zmierzyłem się z obmierzłym generałem Plastro, nadal mam wątpliwości. Z jednej strony gra jest poprawna i daje sporo satysfakcji, z drugiej nadal pełno w niej baboli, które może nie dyskwalifikują tytułu, ale skutecznie zniechęcają i irytują w trakcie rozgrywki.

Tym razem zadaniem sierżanta Sarge'a będzie unieszkodliwienie portali, którymi posługują się Generali Plastro. Przejście te prowadzą do naszego świata, w którym żył porucznik, tfu! generał, szuka broni, za pomocą której mógłby wykończyć zieloną armię. 14 misji podstawowych podzielonych na szereg zadań będzie wymagało pewnych umiejętności, dlatego też warto skorzystać z misji treningowych. Pozwoli to skutecznie posługiwać się wszystkimi dostępnymi w grze rodzajami broni oraz nauczyć kierowania czołgiem. Między kolejnymi levelami wyświetlane są filmiki, które trwają w

sumie 20 minut. Przed projekcją trzeba jednak przygotować sobie łupę, bowiem okienko jest tak małe, że odniosłem wrażenie, iż podglądam Army Mena przez dziurkę od klucza.

W grze pojawia się nowa postać. Piękna, lecz zdradziecka Brigitte Blue jest szpiegiem. Działa na dwa fronty i jest z nią wiele problemów. W jednej z pierwszych misji naszym zadaniem jest uratowanie szpiega. Rzecz dzieje się w "naszym świecie", a dokładniej mówiąc w łazience. W misji tej, podobnie zresztą jak w innych, dają się we znaki mankamenty gry. Jedną z nowości miało być to, że wrogowie z szarej armii sami szukają przeciwnika i do niego podbiegają. Tak jest w istocie, tyle że robią to dopiero wówczas, gdy traci się ich butem. Trochę przesadziłem, ale często zdarza się, że nasz żołnierz jest już dosłownie kilka kroków od przeciwnika, a ten nadal stoi jak słup soli. Babsol ten jest o tyle denerwujący, że o ile wróg nie "uaktywni się", nie działa celownik w naszej broni, a nawet jeśli trafimy w gościa, nic mu się nie dzieje. Możecie sobie chyba wyobrazić sytuację, gdy biegniecie naprzeciw kolesia z kałazem, rzucacie mu granatem w głowę, a facio dalej stoi jak zamurowany. Ręce z granatami opadają. Jest to jeszcze bardziej wkurzające, jeśli posługujecie się snajperką. Pukawka działa poprawnie (choć o odzwierciedleniu drgań dłoni snajpera nie ma co marzyć), jednak często pojawia się wcześniej opisany problem. Gość nie zauważa, że został postrzelony w oko. Krew może zalać.

Gra ma trzy poziomy trudności, więc jeżeli kogoś boli, że pociski same odnajdują wroga, albo nie podoba mu się, że atakuje go jedynie dziesięciu żołnierzy szarej armii, może sobie dogodzić, serwując poziom hard. Lepiej się jednak zastanowić nad takim rozwiązaniem, bowiem trzeba pamiętać, że nasz żołnierz nie jest zbyt zręczny i łatwo go wykończyć. Dlaczego się tak dzieje, należałoby się zapytać twórców gry. Od samego początku daje się zauważyć, z jakim problemem żołnierz zielonych wspina się pod górę. Wygląda to tak, jakby wiatr dmuchał mu prosto w twarz, a dodatkowo podłóże było wysmarowane wazeliną. Gość ślizga się i męczy, a tymczasem kilku przeciwników robi sobie zawody w strzelaniu do celu. Podobne przeżycia zdarzają się, gdy próbujemy wspiąć się na pudło lub inną przeszkodę. Sarge walczy z powietrzem, jakby to był jego największy wróg. Z drugiej zaś strony to prawdziwa magia, bowiem zdarza mu się stanąć, czy może zawisnąć w powietrzu, niczym David Coperfield.

Nic to jednak, bo Army Men: Sarge's Heroes to przecież nowe pola bitew. Jest na co popatrzeć, nawet mimo że grafika nie jest ośniewająca. Znajdziemy się np. w łódzce, gdzieś między jalkami a salata, trafimy również do pinballowego automatu czy też całkiem sporego sklepu z zabawkami. Kłopot z grafiką i lokacjami jest taki, że wygląda ona jakby nie z tego świata. Doskonale pasuje to do scenariusza gry, jednak nieco gorzej prezentuje się na ekranie monitora.

Jeżeli wybijanie szaraków w samotności znudzi wam się definitywnie, można zagrać w multi. Army Men ożywia stary sposób prezentacji, jakim jest split mode (obraz dzielony w poziomie). Gracz ma do wyboru opcję Family i Deathmatch. Plansze, po których będziemy biegać, przygotowano zarówno w naszym świecie, jak i małym światku zielonych żołnierzy.

Army Men: Sarge's Heroes to gra, która powinna spodobać się fanom poprzednich części (w końcu niewiele od nich odbiega). Dla pozostałych graczy będzie to li tylko krótka i niezbyt emocjonująca zabawa. Szczere wątpię, aby ktoś zarwał noc lub nawet zrezygnował z wieczornego wydania Wiadomości dla gry z 3D0. Ocena tytułu odzwierciedla te wątpliwości.

Ocena:  
**5**

## INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

3D0

Dystrybutor:

IM Group tel. (022) 6422766

Internet:

http://www.imgroup.com.pl/

Wymagania:

P 200 MMX, 64 MB RAM,

Windows 9x

Akcelerator:

konieczny

## Plusy:

- sporo pukawek
- poprawna praca kamery, rzut izometryczny i z góry
- da się grać

## Minusy:

- słaba animacja żołnierzy
- problemy z chodzeniem (szczególnie pod górę)
- przeciwnicy stoją, zamiast atakować
- przeciętna grafika

**pizza**  
connection 2

Co Ty wiesz o wypiekaniu?

Pizza Connection 2 - kontynuacja gry Pizza Syndicate. Wkrótce w sprzedaży.

PATRONAT MEDIALNY: www.gry.wp.pl



Nie będę ukrywał, że na tę grę czekałem z wielką niecierpliwością. Bungie znane jest bowiem z wysokiej jakości (Myth, Myth i jeszcze raz Myth - po prostu doskonałość w każdym calu!), a zapowiedzi odnośnie ich najnowszego projektu były co najmniej równie apetyczne. Strzelanka w TPP z bardzo dużym naciskiem położonym na niezwykle rozbudowaną walkę wręcz, plansze tworzone przez zawodowych architektów, tajemnicza historia i japońskie motywy - jak dla mnie, mieszanica iście wybuchowa! I nareszcie czas oczekiwania dobiegł końca, a to oznacza brutalne niekiedy zderzenie życzeń z rzeczywistością... Czy Bungie dotrzyma obietnic, czy też dojdzie do kompromitacji? Czytajcie dalej!

McDrive

# Oni

Takiej mieszanki walki wręcz z pozostałymi składnikami dobrego TPP jeszcze na rynku nie było.

Młośników prostych odpowiedzi, udzielanych w dodatku na samym początku recenzji, muszę jednak niestety zmartwić. Najnowszą grę Bungie (która zresztą została wykupiona przez Microsoft, ale Oni i Myth przechodzą pod skrzydła GoD - popłatane to trochę, ale może coś dobrego jeszcze z tych gier będzie...) ciężko bowiem jednoznacznie ocenić. Jest tu bowiem bardzo dużo pomysłów co najmniej dobrych, ale jest też i parę rzeczy, do których można się przyczepić - w dodatku jedna z nich jest bardzo, ale to bardzo denerwująca. I póki co nie ma sposobu na jej ominięcie. Ale żeby nie zaczynać od negatywów (zwłaszcza że najpierw wypadałoby przygotować grunt pod ich odpowiednią prezentację), pozwolę sobie rozpocząć od czegoś bardziej miłego.

A w Oni (żeby nie było nieudomówień - tytuł pochodzi z japońskiego, choć i nasze rodzime skojarzenia wcale nie są takie złe, gdyż Oni to coś w rodzaju złych duchów) na początku jest trening. I bardzo dobrze, bo wprawne sterowanie postacią Konoko (główna heroina tej gry, której to poczynania przyjdzie nam kierować), mimo iż nie wymaga jednoczesnego naciśnięcia dwudziestu klawiszy, do najprostszych wcale nie należy. I to wcale nie z powodu głupiego rozłożenia klawiszy, a liczby dostępnych ruchów. Konoko może bowiem chodzić, biegać, skakać, turlać się, robić wślizgi, uniki, strzelać, używać przedmiotów oraz (a może przede wszystkim) walczyć wręcz. Do kontrolowania tego służy zaś tylko myszka, cztery klawisze kierunkowe i z sześć klawiszy specjalnych. Dużo tego, jak widać, nie jest, a że dodatkowo wszystkie one zgrupowano wokół standardowych w FPP klawiszy WSAD, na brak ergonomii narzekać nie można (choć można się przyczepić, że nie ma - póki co - możliwości zmiany rozłożenia klawiszy...). Jedyny problem to mnogość ruchów, ale właśnie po to jest trening, by jakoś sobie z nimi zacząć radzić.

I dobrze wszystkim radzę, by się do niego przyłożyli - zwłaszcza jeśli chodzi o podstawy walki wręcz. Tak się bowiem składa, że choć broni zasiegowych znajduje się w czasie gry całkiem sporo, to jednak z amunicją do nich jest już raczej kruczo i, chcąc nie chcąc, by przeżyć, trzeba walczyć wręcz. Zresztą nie jest to wcale takie złe - a byłoby nawet super, gdyby nie... ale o tym jeszcze nie teraz.

Cóż zatem jest takiego fajnego w walce wręcz? W dodatku przy tak małej liczbie klawiszy (za same uderzenia odpowiadają bowiem dwa klawisze myszy - jeden za potraktowanie delikatnymi rączkami Konoko, a drugi - nożkami)? Teoretycznie możliwości mamy przecież bardzo ograniczone... Ale to na szczęście tylko pozory. Już bowiem za pomocą tych dwóch klawiszy można wyczarować parę miło wyglądających combosów, a dodatkowo ma się jeszcze przecież klawisze kierunkowe czy przysiady - w sumie wrogów można się pozbyć na bardzo, bardzo wiele sposobów. Samych ataków specjalnych jest tu tak z tuzin! A to wcale nie wyczerpuje wszystkich możliwości, bo takie na przykład rzuty zależą od kierunku, z jakiego się do delikwenta podejdzie! Na szczęście nie wszystko to jest od razu dostępne, dzięki czemu ma się czas na przyswojenie nowych ruchów i ich gruntowne przetestowanie w walce. Owszem, można byłoby się na upartego przyczepić, że nie wzucono tego wszystkiego do treningu, ale, po pierwsze, niemiłosiernie by go to wydłużyło (a to mało kto chyba lubi), a po drugie - miło jest chyba zdobywać nowe umiejętności już w czasie gry, czyż nie?

Taki sposób przyswajania sobie nowych wiadomości wspomagany jest zresztą przez bardzo sensownie pomyślany przenośny komputer. W nim to możemy bowiem nie tylko sprawdzić cele obecnej misji, ale i poczytać opisy wszystkich znajdujących się przedmiotów (łącznie z bronią, ale do tego jeszcze dojdziemy) oraz - co przy nauce najważniejsze - dokładne omówienie wszystkich ataków specjalnych! łącznie z ich klawiszologią, klimatyczną nazwą (np. Crescent Moon) oraz grafiką przedstawiającą jakiś ciekawy fragment



combosa. Sprawia to, że jakiegokolwiek zapisywanie notatek na kartkach papieru czy nawet sięganie do instrukcji staje się zwyczajnie zbędne. Wystarczy przecież nacisnąć F1, by wszystko stało się jasne, a to znacznie szybsze i nieporównywalnie wygodniejsze.

Dajmy jednak na chwilę spokój mechanice gry, bo do tej pory nie napisałem jeszcze prawie nic o głównej bohaterce, że o historii nie wspomnę. A ta, mimo iż może niezbyt odkrywcza (ale takie to już czasy, że niemal wszystko już było...), wciągając jak najbardziej potrafi. Ale jak mogłoby być inaczej, skoro pierwsze, co przychodzi na myśl (przynajmniej osobnikom jako tako japońską animację znających), to Ghost in the Shell? Tak, tak, TEN Ghost! Nie jest to wprowadzić w żaden wypadku dokładna jego kalka, ale podobieństw nie sposób nie zauważyć. Konoko, pomijając już nawet fakt, że jest przecież kobietą, pracuje w TCTF (Tech Crimes Task Force

- coś w rodzaju policji do zadań specjalnych), a od tego do Sekcji pani Major bardzo blisko. Zresztą i charaktery obydwu heroinek są do podobne - ale to akurat dziwi najmniej, bo przecież główne bohaterki, lubiące w dodatku działać w pojedynkę, za bardzo się od siebie różnić nie mogą.



Samą historię, mimo wcześniejszych obietnic, pozwolę sobie mimo wszystko przemilczeć. Dlaczego? Gdyż bardzo szybko z "grzecznego" (bo charakterek Konoko ma i niekiedy lepiej jej w drogę nie wchodzić) wykonywania poleceń z centrali przechodzimy na działanie solo - w dodatku poza prawem. Ale to jeszcze nic. Tak się bowiem składa, że Konoko wcale nie jest normalną dziewczyną... Szukanie swojej tożsamości przez naszą bohaterkę jest jednym z głównych wątków gry (poza standardowym ratowaniem ludzkości) - a przedstawienie go tutaj niczym dobrym się na pewno nie skończy. Bomb zaś jakoś ostatnio dostawać już nie lubię.

Dlatego zamiast rozwodzić się nad życiem i historią biednej Konoko, wrócę z powrotem do mechaniki. Jest ona zresztą o tyle istotna, że przecież bez pokonywania kolejnych przeciwników czy dostawiania się do nowych miejsc o poznawaniu kolejnych kawałków układanki można zapomnieć. O walce wręcz już było, pora zatem na małe rozwinięcie tematu pozostałego uzbrojenia. Ogólnie rzecz biorąc, dzieli się ono na balistyczne oraz energetyczne - przynajmniej takie dwa rodzaje magazynków można w tej grze znaleźć. Owszem, ciężko nie zauważyć, że jest to bardzo duże uproszczenie (bo niby jak ten sam magazynek może pasować do pistoletu i wyrzutni rakiet), ale w praktyce sprawdza się to całkiem nieźle. A to dzięki temu, że różne bronie mają różne pojemności magazynków (mimo iż do ich uzupełniania służy ten sam... no, magazynek - ok... jest to masło maślane, ale jak to inaczej nazwać?). I jak łatwo się domyślić, bardziej śmiertelne bronie mają mniejsze magazynki. Żeby zaś było jeszcze ciekawiej, w danym momencie można mieć przy sobie tylko jedną broń - a to już zabieg wprost genialny! Dzięki temu nie biega się bowiem z całym (niewidocznym zresztą i nic nie ważącym...) arsenałem na plecach, a najmocniejszy gun nie zawsze jest najlepszy - bo o amunicję jest w Oni bardzo, bardzo ciężko, więc latanie z dwustrzałową snajperką (fakt - jeden



strzał wykończy prawie każdego) wcale najlepszym pomysłem nie jest.

A jeśli już jesteśmy przy broniach, to nie można nie wspomnieć o bardzo dobrze rozwiązanej celowaniu oraz walce wręcz (z gunami, bo o zwykłej było już dosyć). Celne strzelanie w TPP wcale takie banalne nie jest, bo kamera z oczami bohatera raczej się nie pokrywa i zwykły krzyżyk na niewiele się zdaje... Ale tutaj to nie problem, bo wiele broni ma celowniki laserowe tudzież całą serię celowników, które bardzo dokładnie pokazują tor lotu pocisku, dzięki czemu nawet i snajperka jest w Oni jak najbardziej użyteczna. No, chyba że będziemy chcieli za jej pomocą walczyć wręcz... Tak się bowiem składa, że potężniejsze bronie odczuwalnie ograniczają (na szczęście tylko wtedy, gdy są wyciągnięte) zdolności ruchowe, i o takim na przykład sprincie czy szybkich obrotach można zapomnieć. W zamian otrzymuje się wprawdzie możliwość używania ich jako czegoś w rodzaju pałki (plus oczywiście możliwość normalnego strzelania, ale na zbyt wielką celność lepiej nie liczyć...), aczkolwiek wyciągnięta broń bardzo prosto stracić. Dotyczy to zresztą także przeciwników, dzięki czemu szarża na gościa z rakietnicą wcale nie jest takim złym pomysłem - bo po pierwszym dobrze przeprowadzonym ataku broń ląduje na ziemi! Wróg zazwyczaj też, choć rzadko którego uda się już pierwszym combosem powalić na stałe. Ale i problem pokazywania stanu przeciwników rozwiązano co najmniej dobrze. Przy każdym celnym ciosie pojawiają się bowiem znane przede wszystkim z konsol rozbłyśki - tutaj jednak, poza dekoracyjną, pełnią one również funkcję informacyjną. Ich kolor zależy bowiem od stanu zdrowia przeciwników - zabieg to bardzo prosty, a jakże przydatny! Nie wspominając już nawet o tym, że znacznie lepiej wygląda niż jakieś paski życia nad głowami.

Mając już wszelkie typy walki za sobą, możemy ze spokojnym sumieniem przejść do oprawy graficzno-muzyczno-dźwiękowej. •le nie jest (ba, ogólnie rzecz biorąc, jest nawet bardzo dobrze), ale jeśli ktoś nastawiał się na bliższe spotkania z Ghostem, zawód ma murowany. Ale to o tyle nie dziwi, że z muzyką pana Kawai mało kto może się równać (zresztą nawet nie próbuje - tu ścieżka podchodzi pod techno). Także i pod względem grafiki trochę jeszcze PC-tom brakuje, ale - wystarczy tylko obniżyć swe oczekiwania do poziomu innych współczesnych gier, by było już o wiele lepiej. Właściwie nawet świetnie - ale żeby nie było, że wszędzie jest super, wypada powiedzieć coś niecoś o intrze...

Tak na mój gust (OK, wiem, że jest trochę spaczony, ale chyba nie aż tak!) jest ono bowiem co najmniej dziwne. Nie stanowi bowiem żadnego wstępu, nie mówi nic o historii. Wygląda bardziej na reklamówkę gry niż rasowe do niej wprowadzenie. Ale to i tak nie jest w nim wcale najgorsze. Znacznie bardziej irytujące jest bowiem jego wykonanie. Niby są to stylizowane na anime sceny, z jakimi będziemy mieli do czynienia w czasie gry (głównie walka...), ale montaż całości, jak i towarzysząca obrazowi muzyka jest... no, jakby to powiedzieć...

鬼  
鬼  
鬼  
鬼  
鬼





badziewna? Kiczowata? Nie nastrajająca do niczego? Jeśli miałbym to "dzieło" komuś do czegoś polecić, to chyba jedynie jako ostateczny argument przeciw oglądaniu jakichkolwiek japońskich animacji (zwłaszcza wykonanej przez Amerykańców!)

Dobra, może trochę przesadzam, ale intro to powiela najgorsze wzory amerykańskich zabawek do filmów tego gatunku - epatuje bezadzielną walką w rytm jeszcze gorszej muzyki... A że ma się z nim do czynienia już na samym początku obcowania z grą... heh, ktoś mógłby się jednak lepiej postarać, bo w jaki sposób może ono do grania zachęcić, jest mi zupełnie niewiadome... Wielką zagadką pozostanie także, dla-

czego Konoko z intra nie jest tą samą osobą, która pojawia się w menu czy materiałach graficznych z tej gry (że o badziewnie rysowanej jej twarzy nie wspomnę). Nie można było chociaż zachować jakiejś zgodności tej animacji z grafikami? Heh, najwidoczniej nie... Na szczęście jednak intro daje się bez najmniejszych problemów pominąć. I bardzo dobrze, bo nie

dość, że niczego ono dobrego nie wноси, to jeszcze i do gry negatywnie nastawia...

Dalej jest już na szczęście tylko lepiej. Grafika statyczna jest już bowiem najwyższej jakości, a i same 3D prezentuje się całkiem niezle. Wprawdzie można by trochę ponarzekać na nieco duże wymagania sprzętowe (na redakcyjnym kompie lubiła sobie od czasu do czasu poskakać), ale w zamian za to dostaje się całkiem pokaźny (i sensownie przy tym wyglądający) teren akcji oraz całkiem naturalnie animowanych (i dobrze wyglądających) przeciwników. Fakt, że zazwyczaj się z nimi bije, niewiele w tym pozytywnym odbiorze zmienia, bo animacja walk stoi na najwyższym poziomie, a towarzyszące im rozbiłki i odgłosy (takie na przykład fajne chrupnięcie w karku po udanym rzucie) podobać się będą chyba każdemu miłośnikowi akcji na pięchy i pięty. Szczególnie jeśli chodzi o animację postaci. Tak realistycznie przedstawionej walki (i tak dobrze wykonanej) jeszcze na PC nie było! I to nawet jeśli weźmie się pod uwagę i "czyste" bijatyki!!! Także i do zachowania się kamery (wiadomo, TPP) przyklepić się nie wypada, bo i praktycznie ani przez chwilę nie staje się ona bezużyteczna. Jak to możliwe? Ano dzięki bardzo prostemu zabiegowi - jeśli staniemy przy ścianie, kamera nadal będzie obserwowała nasze plecy - ściana robi się po prostu przezroczysta! Rozwiązanie genialne w swojej prostocie, a przy tym świetnie się sprawdzające w akcji!

Ale i w grafice 3D jest jedna rzecz, do której można się przyklepić - tekstury. A dokładniej ich niewielka ilość. Większość ścian ma bowiem jednolity kolor. Nie jest to jednak problem duży, bo przecież taki "czysty" design jest w anime czy ogólnie w filmach lub grach osadzonych w przyszłości czymś normalnym, ale przez to kolejne plansze nieco za mało się od siebie różnią, co nie niektórym może do gustu nie przypaść.

Ogólnie jednak jest albo dobrze, albo nawet świetnie - gdzie zatem ta wielka wada? Heh, już mówię. Oni wychodzą bowiem nie tylko na PC, ale i na PS2. A konsole, jak wiadomo, mają brzydki zwyczaj ograniczania możliwości wykonywania save'ów... Już wiecie, o co chodzi? Ano właśnie o te save'y. Są one wykonywane automatycznie - na poziom przypadają tak ze 3-4. I byłoby to może i dobre, gdyby nie

dwa małe, ale problematyczne: wielkość poziomów i poziom trudności gry. Jeśli ktoś nie jest maniakiem częstotliwości, to po paru pierwszych poziomach zacznie się dla niego prawdziwa droga przez mękę! Owszem, poziom trudności można (i to w dowolnym momencie) zmienić, ale - prawdę powiedziawszy - Easy wcale taki easy nie jest... Jak ktoś lubi wyzwania, to proszę bardzo, ale tutaj niestety jesteśmy do tego odgórnie zmuszani! A nic tak nie denerwuje, jak konieczność parokrotnego przechodzenia jakiegoś etapu...

Owszem, na brak urozmaiceń nie można narzekać, bo walka wręcz jest za każdym razem inna (Al stoi tu na całkiem niezłym poziomie), ale ileż można?! Zwłaszcza że filmików puszcanych w trakcie gry (robione na engine, ale i tak całkiem niezłe) nie da się przewinąć - trzeba je za każdym razem w całości obejrzeć!

Dałoby się to zresztą jakoś przeboleć, gdyby nie drugi poważny błąd. W Oni nie mamy bowiem ani możliwości pogrania w Sieci (a przy takim wachlarzu dostępnych ciosów byłoby to bardzo interesujące doświadczenie), ani nawet zmierzenia się sam na sam z jakimiś wrogami na arenach (a walka wręcz jest tu zrealizowana po prostu super - czego takiego PC jeszcze nie widziało!!!). Nie mamy więc praktycznie żadnej możliwości zmierzenia się ze znajomymi ani nawet potrenowania walki "na sucho". Owszem, można to robić "na mokro", przechodząc po kilka razy etapy, ale to przecież zupełnie nie to samo! Choć i tak - możecie mi wierzyć - niemożność sprawdzenia się jeden na jeden to w porównaniu do tych nieszczęśliwych save'ów mały pikus.

Bo przez nie, tak jak bardzo miło grę zaczynałem, tak po paru godzinach, potrzebnych na dojście do dalszych etapów, miałem jej już serdecznie dosyć! Owszem, zaliczałem później nie raz i nie dwa nawroty (bo gra jest mimo wszystko bardzo dobra, a walcząc wręcz Konoko po prostu rządzi!), jednak "ale" pozostaje. I to duże "ale". Na tyle duże, że i ostateczna ocena z dziewiątki (której byłbym na początku pewien!) zjechała do ósemki, a i na niej zatrzymała się tylko przez wzgląd na bardziej zaawansowanych graczy, dla których parokrotne przechodzenie jednego etapu nie jest niczym specjalnym. Bo bez mocnego zacięcia na ukończenie tej gry w jej obecnej formie nie ma nawet co liczyć - MBNZ (Moim Bardzo Nieskromnym Zdaniem) jest to bowiem niemożliwe...

Ale grę i tak zobaczyć trzeba! Nawet jeśli się jej nie skończy - bo takiej mieszanki walki wręcz z pozostałymi składnikami dobrego TPP jeszcze na rynku nie było. Na tym engine'ie można zrobić naprawdę świetną nawałankę (zresztą Oni także nią są - tyle że dodatkowo mamy tu jeszcze bardzo dobre TPP)! I dlatego też, mimo wszystko, grę tę polecam - na początku jest bowiem bardzo wciągająca, a i szanse, że w końcu walkę wręcz (i skoki) opanujecie do perfekcji, są całkiem spore. A powiadam wam - mało jest rzeczy równie miłych, jak szarża na uzbrojonego po zęby wroga (oczywiście zygżakiem, zygżakiem) zakończona miłym dla ucha chrupnięciem jego karku - dla tych chwil po prostu warto się pomęczyć - nawet z tymi nieszczęśliwymi save'ami!

Ocena:

8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Bungie/GoD

Dystrybutor:

Play it, tel. (018) 4440560

Internet:

oni.godgames.com

Wymagania:

P266, 64 MB, Win 9x, DirectX

Akcelerator:

Konicznie

Plusy:

- świetnie rozwiązana walka wręcz
- niezła broń
- sensowne słownictwo
- fajna historia
- niezły design przestrzenny planszy
- przezroczyste dla kamery ściany
- dobrze rozwiązany dziennik
- mile znajózki

Minusy:

- za rzadkie autosave'y
- brak save'ów w dowolnym momencie
- nie można przewinąć filmików
- wysoki poziom trudności nawet na Easy
- słabe intro
- brak multiplayera lub choćby aren do walki między sobą

Demo na CD 02/2001

## JUŻ W SPRZEDAŻY!

## ARTHUR'S Knights

RYCERZE KRÓLA ARTURA

**P**o śmierci ojca Bradwen zostaje wygnany ze swych stron rodzinnych przez przyrodniego brata Morganora. Bradwen postanawia walczyć i odzyskać ziemię. Nie jest to jednak takie proste. Najpierw musi stać się jednym z rycerzy Okrągłego Stołu. Aby to osiągnąć, musi wyruszyć w pełną niebezpieczeństw podróż przez średniowieczną Anglię...

Arthur's Knights, to niezwykła gra, która pozwoli Ci przeżyć pełną tajemniczą przygodę w niepowtarzalnym świecie walecznych i szlachetnych rycerzy, ogromnych zamków i dzikiej przyrody. Swoją przygodę możesz rozpocząć jako pobożny paladyn lub celtycki rycerz. Zanim zdecydujesz się jaką postacią podejmiesz wyzwanie, dobrze się zastanów. W zależności od dokonanego wyboru, do celu dotrzesz w zupełnie inny sposób! Nie zwlekaj więc, Twój los leży w Twoich rękach...

Wyruszyć w niezwykłą podróż przez średniowieczną Anglię, unikając pułapek, rozwiązywać zagadki i walczyć z legendarnymi bestiami.

Zagraj jako wojownik celtycki lub pobożny paladyn, przeżyj za każdym razem inne przygody.

Obejrzyj wspaniałą encyklopedię celtyckich legend i opowieści.

Delektuj się wspaniałymi prerenderowanymi krajobrazami oraz realistyczną grafiką 3D.



Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65  
© 2000 CRYO / Index / France Telecom Multimedia Edition.  
All rights reserved.



Zamów już dziś: (0-22) 519 69 69, www.wirtualny.com.pl



# BATTLE ISLE

## THE ANDOSIA WAR



Od ukazania się ostatniego Battle Isle minęły już całe wieki. Nawet jeśli zaliczyć do oficjalnej numeracji (jak sobie tego zresztą życzą twórcy) także Incubation, które przecież ze swoimi poprzednikami zbyt wiele wspólnego nie ma, to i tak od ukazania się ostatniej gry z tego cyklu upłynęły już dobre cztery lata... Wiele pewnie spisało już więc tę serię na straty, co najwyżej chowając gdzieś w duszy isierkę nadziei na ujrzenie kontynuacji Incubation. Na szczęście tak źle nie jest, bo właśnie ukazało się piąte wcielenie Wysp. W dodatku korzeniami mocno osadzone na gruncie swych poprzedników - choć i paru nowości na szczęście nie poskąpiono.

StrangeOne

**B**attle Isle, od swej premiery w roku 1991, było przez wiele lat niemalże synonimem strategii turówkowej. Znacznie powierzchownie kolejnych wysp - fiksy - niejednemu widzieli, i to zazwyczaj jako pierwsze, bo kolejne wcielenia tej gry (Battle Isle 2/Battle Isle 2200 z 1993, Battle Isle 3/Battle Isle 2220 z 1995), wraz z niezliczonymi dodatkowymi scenariuszami, na dobrą sprawę wyznaczały dla strategii turówkowej nowe horyzonty. Zresztą o wspaniałości tych rozwiązań przekonać się mogli nie tylko miłośnicy walki w przyszłości, bo Blue Byte opierając się na engine'ie części badającej drugiej (głowy nie dami, ale że zagrywałem się w to na Amidze, więc czasowo właśnie ona tu najbardziej pasuje), wydała także i strategię osadzoną w realiach pierwszej wojny światowej - History Line 1914-1918. Ech, to były gry!

Otrzymałmśmy strategię w 3D, która nie tylko ładnie wygląda, ma w miarę sensowną fabułę i budującą klimat muzykę - do tego jest jeszcze turówka, która zamiast podążać wytartymi szlakami, próbuje wytyczać nowe.

Potem jednak nastąpiła dłuższa przerwa i już wydawało się (po nieco słabszej trójce...), że z serii zupełnie zrezygnowano, gdy oto, po standardowych dwóch latach, premierę miała część czwarta, czyli Incubation. Tyle że związki z poprzednimi częściami Battle Isle ograniczały się w niej właściwie jedynie do nazwy (gdzieś tam dodano do niej "Battle Isle Phase Four"). Bo mimo iż nadal była to turówkowa strategia, to jednak zamiast kierować całymi armiami, jak to miało miejsce w czasie The Emperor Wars, oddano nam pod komendę pojedynczych żołnierzy zmagających się z tajemniczymi obcymi. Dzięki świetnemu klimatowi i oprawie graficzno-muzycznej (jako pierwsza w cyklu oferowała pełne 3D - które w dodatku nadal można oglądać bez grymasów na twarzy) gra ta zyskała sobie bardzo pokaźną rzeszę zwolenników. Od tego jednak czasu, poza badającymi dwoma dyskami i dodatkowymi miśjami, o serii znowu ucichło. Najbardziej martwił jednak brak informacji o powrocie na szczybel strategiczny - bo Incubation, mimo iż sam w sobie stanowił grę bardzo dobrą, luki powstałej na najwyższym szczeblu wypełnić niestety nie mógł... Tak oto dochodzimy do Battle Isle: The Andosia War.

Jest rok 345 Nowej Ery. The Emperor Wars są już tylko legendą, zapomniano również o masakrze spowodowanej przez Scayra. Na Merth powstaje sekta Dzieci Haris. Jej motto to: "Pokój dzięki wojnie!". Jej cele: zniszczenie skorumpowanego systemu władzy na Chromos i wprowadzenie dyktatury z główną kapłanką sekty



na czele. Działania sekty koncentrują się na produkcji dziwnej substancji zwanej andosia. Liczba jej członków rośnie w bardzo szybkim tempie i w końcu sekta staje się znaczącą siłą militarną. Przywódca Hallwa nie są jednak w



stanie na czas zareagować i gdy w końcu otrzymują deklarację wojny, są praktycznie bezsilni. Ale gdy wydawało się już, że totalny podbój jest nieunikniony, przywódca Chromian otrzymują od głównej kapłanki bardzo dziwną ofertę...

Wstęp do gry jest więc, jak widać, co najmniej interesujący, ale jest to przede wszystkim wstęp, a znacznie ważniejszą jest w tym momencie gra. Dlatego też, już bez zbędnego rozwodzenia się nad historią, przejdźmy do samej gry. Na początek sprzęt.

Jak na współczesną grę przystało, The Andosia War do działania wymaga akceleratora 3D. Ale to nie wszystko, bo poza akceleratorem bardzo przydatną jest także odpowiednio szybka maszyna. Na szczęście jednak i przy sprzęcie spełniającym tylko minimalne wymagania da się w miarę spokojnie pograć, choć do pełnego komfortu, zwłaszcza przy dużej liczbie jednostek, gra potrzebuje znacznie więcej. Coż, takie to już czasy, że najsłabsze dostępne komputery śmigają na 600 MHz... Całe szczęście jednak, że dzięki pseudoturówkowej rozgrywce nawet większe przeskoki są tutaj jak najbardziej akceptowalne.

No właśnie - pseudoturówkowej... Już wyjaśniam, o co w tym dziwnym sformułowaniu chodzi. Otóż w najnowszym Battle Isle mamy do czynienia jak gdyby z dwoma płaszczyznami odliczania czasu rozgrywki. Jedną z nich odpowiada wszelkim działaniom ekonomicznym, a druga walce. I o ile sama walka odbywa się z podziałem na tury, to dodatkowo w tle mamy upływający czas rzeczywisty, który z jednej strony wykorzystywany jest do ograniczenia długości trwania tury (nie tylko umożliwia to sensowną rozgrywkę przez Sieć, ale dodatkowo dynamizuje grę dla pojedynczego gracza - bo choć czasu jest zazwyczaj wystarczająco dużo, to jednak taki bieżący przez samo swoje istnienie działa niezwykle mobilizująco - co, przynajmniej dla mnie, jest jego wielką zaletą), a z drugiej - przy wszelkich działaniach pozawojennych. Zarówno produkcja nowych jednostek, wydobywanie surowców, jak i wymyślanie nowych wynalazków odbywa się tu bowiem w czasie rzeczywistym, który w dodatku jest wspólny dla obydwu stron. I choć na pierwszy rzut oka rozwiązanie to może wydawać się jedynie niepotrzebną kompli-

kacją, to po dłuższym obcowaniu z grą staje się czymś bardzo naturalnym i szalenie wygodnym. Nie jest to wprawdzie rozwiązanie zupełnie pozbawione wad (choć w przypadku turówek trudno o turach jako o wadach pisać...), ale jak do tej pory nic lepszego nie wymyślono. A jakie to rozdwojenie ma zalety? Już wyjaśniam.

Przede wszystkim, dzięki wspólnemu zegarowi do minimum zredukowano przestoje, będące niemalże znakiem rozpoznawczym wszystkich tego typu gier. Owszem, nadal działania wojenne wykonuje się naprzemiennie, ale za to tura przeciwnika wcale nie jest czasem straconym. Można ją (ba, nawet trzeba, bo inaczej będzie się nam niepotrzebnie dłużyło!) wykorzystać do wszelkich działań ekonomicznych, np. wyznaczania produkcji czy nawet części wojskowych - np. tworzenia szlaków komunikacyjnych (o pomocach w dowodzeniu dużymi zgrupowaniami będzie zresztą za chwilę więcej). Takie doglądanie pozwala nie tylko zagospodarować czas wolny, ale dodatkowo poprawia efektywność naszego zaplecza, a tym żaden strateg wzgardzić nie powinien. Zwłaszcza że sama walka wcale tu najważniejsza nie jest - bo bez odpowiedniego zaplecza klęskę mamy praktycznie gwarantowaną.

Aby tę tezę udowodnić, wystarczy poświęcić chwilę na opisanie paru zasad rządzących walką. Jednostki dostępne dla gracza dzielą się w Andosii na lądowe, powietrzne i morskie - standard. Wszystkie one jednak (może poza piechotą) mają jedną wspólną cechę - do działania potrzebują energii. Jeśli jej zasoby spadną - w takim na przykład czołgu - do zera, staje się on nieruchomą tarczą strzelniczą... Stąd też

nieodłącznym elementem pola walki jest mająca strategiczne znaczenie sieć przekaźników energetycznych oraz tak zwane mrówki (Ant), które automatyzują proces uzupełniania jednostek w energię. Mrówki spełniają zresztą jeszcze jedną, bardzo ważną rolę. Mogą bowiem naprawiać uszkodzone jednostki, co ze względu na zdobywane przez nie do-



świadczenie i fakt, że z misji na misję przechodzimy razem ze wszystkimi swoimi jednostkami, czyni je bardzo, ale to bardzo, cennymi! Oczywiście nie idzie to w parze z ich opancerzeniem czy siłą ataku, ale to w końcu tylko jednostka pomocnicza...

Przekaźniki te (a przynajmniej ich wersja "przenośna",

WIRTUALNE IMPERIUM GIER



- największa baza RECENZJI

- najświeższe ZAPOWIEDZI



- gorące NOWINKI z Polski i świata

- profesjonalne TESTY SPRZĘTU

- tony TIPS & TRICKS

- najobszerniejsze SOLUCJE i PORADNIKI

- codzienny UPDATE

- najwięcej KONKURSÓW





potrafiąca sama dojechać na miejsce swego przeznaczenia) poruszają się wprawdzie tylko w naszej turze, ale najpierw trzeba je jakoś na pole walki dostarczyć (bo produkcja odbywa się na innej wyspie niż walka). A to wymaga sprawnego szlaków komunikacyjnych. Nie ma tu możliwości ustawiania punktów nawigacyjnych dla pojedynczych jednostek, zamiast tego wprowadzono jednak coś znacznie lepszego -



definiowane przez gracza ścieżki. Ot, wyobraźmy sobie, że zależy nam na sprawnym transporcie czołgów na linię frontu (sytuacja dość częsta...). Co robimy? Po pierwsze, w fabryce włączamy automatyczny transport gotowych czołgów do portu (można i na lotnisko, ale dopiero w późniejszej fazie kampanii). W porcie zaś stawiamy pierwszy z punktów naszej ścieżki, którą zakończymy przy interesującej nas plaży, zaznaczając dodatkowo, że transportowiec ma w tym miejscu wyladować swój ładunek i ruszyć w drogę powrotną. W ten sposób mamy załatwiony transport morski - pozostaje tylko dojechać na pole walki. Oczywiście i to można załatwić za pomocą ścieżki, tym razem wiodącej z plaży na linię frontu.

Po jednokrotnym stworzeniu takiego systemu pozostaje nam już później tylko kierowanie załadunkiem i przypisywanie ładujących oddziałów do odpowiednich ścieżek. W sumie nic trudnego, ale doglądanie tego wszystkiego trochę czasu zajmuje, a jakieś przestoje (np. w wąskim przejściu w górach) mogą się bardzo źle skończyć - stąd też konieczność nadzoru, do którego tura przeciwnika wspaniale się nadaje.

Ale nie ma różni bez kółców - takie ułatwienia mają niestety to do siebie, że najpierw trzeba się nauczyć z nich korzystać. Nie jest to wcale takie trudne (zwłaszcza że do rąk dostajemy przystępnie napisaną instrukcję, a w samej grze mamy Tutoriala), ale teoria od praktyki dość znacznie się różni i sam, choć za bardzo nie miał się tu czym chwalić, przez pierwsze parę godzin miałem o Androsiś zdanie bardzo niepochołbne - zbyt skomplikowana, w dodatku z zupełnie niezbędnym 3D, który tylko wszystko utrudnia. I dziwnym połączeniem czasu rzeczywistego z turami. Ale im dłużej grałem, tym bardziej do mnie koncepcja tej gry przemałowała. Owszem, przestojów całkowicie wyeliminować się nie dało i do grania w tę grę dobra książka jest nadal bardzo przydatna, ale ciężko to uznać za wadę, bo na tym przecież polegać turówki - a sensowne kierowanie takimi



masami wojska, jakie można tu zgromadzić, w czasie rzeczywistym byłoby po prostu niemożliwe! No chyba że rzucaliby się do kupa do boju, ale wtedy co to za strategia...

A tak otrzymaliśmy strategię, która nie tylko ładnie wygląda (a zapewniam was, że Androsiś War wygląda bardzo ładnie). Dalej: ma w miarę sensowną historię (próbę zamieszczenia na początku)

ku) i budującą klimat muzykę (ech - jest niemal tak dobra jak w Incubation, i w dodatku w podobnych klimatach - czyli po prostu świetna!). A do tego jest jeszcze turówka (o co ostatnio raczej ciężko - zwłaszcza jeśli oczekuje się dobrego wykonania), która zamiast podać wyartykowane szlaki, próbuje wytęczać nowe. Czy to się jej udało? Coś prorokiem nie jestem, ale, jak dla mnie, jest to w chwili obecnej chyba najlepsza gra tego typu. Odpowiednio zróżnicowane jednostki (których nawet nie będę próbował tu wymieniać), z wieloma parametrami (grube pancerze ze wszystkich stron, skuteczność

względem różnych celów, pogoda wpływająca na zdolności bojowe - ech, tu jest wszystko to, co tygrysy lubią najbardziej!), z sensownym interfejsem umożliwiającym zaplanowanie nad masami wojska - to jest po prostu świetnie!

A nie można przy tym zapominać, że dochodzi tu jeszcze bardzo rozbudowana część ekonomiczna, z pokaznymi rozmiarów drzewem rozwoju, wieloma typami fabryk czy zasobów naturalnych. Może nie jest to jeszcze SimCity czy Civilization, ale brakuje już bardzo niewiele! Dodatkowo można się stroną ekonomiczną zająć w czasie tury przeciwnika, nie tracimy więc niemal nic z tempa rozgrywki!

Ostateczna ocena jest zatem jak najbardziej pozytywna. Fakt, można by ją nieco obniżyć za duże wymagania sprzętowe i ilość wiedzy, którą trzeba sobie przyswoić, by nie mieć z dowodzeniem problemów, ale za to późniejsza gra jest tak przyjemna (jeśli nie liczyć nieodpowiedniej książki, ale to przecież też jeden z standardów w turówkach), że po prostu nie wypada. Tym bardziej że (a co tam, powtórzę!) lepszej turówki od dłuższego już czasu nie widziałem! Jeśli tylko macie odpowiednio szybkiego kompa, pozycja to obowiązkowa! Zwłaszcza że w pudełku znajdziecie (chwała niech będzie CD Projektowi!) także Incubation! A obok czegoś takiego obojętnie przejść się po prostu nie da!

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**

Blue Byte

**Dystrybutor:**

CD Projekt tel. (022) 519 69 00

**Internet:**

www.bluebyte.net

**Wymagania:**

PII 300, 64 MB RAM,

Win95/98/ME

**Akcelerator:**

niezbędny

**Plusy:**

- połączenie czasu rzeczywistego z turami
- możliwość automatyzacji wielu czynności
- bardzo dobra oprawa dźwiękowa
- świetne efekty specjalne
- mnogość jednostek
- bardzo dobra część wojskowa
- i niemal równie rozbudowana część ekonomiczna
- a całość niezwykle opisana w instrukcji

**Minusy:**

- duże wymagania sprzętowe
- 3D jest na początku dość męczące...
- ...a i do sterowania trzeba się najpierw przyzwyczaić

Ocena:  
**9+**

Microprose ma na swym koncie wiele świetnych tytułów, wśród których najbardziej chyba znane to menedżery: Roller Coaster Tycoon i Transport Tycoon. W jednej z drugiej grze tworzymy wielkie kompleksy budowlane i sieci transportu. W wypadku RCT jest to olbrzymi lunapark, natomiast TT to kompletna infrastruktura kolejowa. Oba tytuły zostały wzbogacone o kolejne atrakcje, które wydano w specjalnych edycjach gier (np. Transport Tycoon Deluxe). Jeśli chodzi o Roller Coaster Tycoon, który jest naszym dzisiejszym bohaterem, na tamach CDA mieliśmy już przyjemność opisywać pierwszy dodatek do gry zatytułowany RCT Added Attractions Pack.

## Inquisitor

W pakiecie AAP znalazło się wiele nowinek, jednak najbardziej zauważalne są oczywiście nowe atrakcje w rodzaju kolejek: Drewniany i Żelazny Twister, Rollercoaster Bocznego Tarcia, Wrzeczono Wirginii ze śmiesznymi, okrągłymi wagonami itd. Wśród Spokojnych Atrakcji pojawiła się np. Rowerowa Kolejka, Krzywy Dom i Cyrk. Lokale gastronomiczne, gdzie można coś wrzucić na żab, zyskały konkurencję w rodzaju Budki z Jabłkami w Polewie Czekoladowej - przynajmniej, że oryginalna przekąska. Zmiany objęły również otoczenie i elementy krajobrazu (pojawia się np. świetna sceneria egipska). Takich nowości w AAP było znacznie więcej. Gracze nie zdążyli się nawet porządnie nimi nacieszyć, gdy Chris Sawyer, pomysłodawca i twórca gry, zapowiedział kolejny dodatek, który jeszcze bardziej urozmaici zabawę. Loopy Landscapes, bo tak nazwano add pack, miał swoją premierę w Polsce na początku listopada ubiegłego roku. Właściwie więc powinien trafić do działu retro:, tym bardziej że nowości na rynku wydawniczym pojawiają się w ekspresowym tempie, a dzisiejsze hity jutro będą starociami (tak samo jak nasze procesory i twarde dyski). Mimo to postanowiliśmy skomentować dodatek do RCT, bowiem jest to dobra gra, którą warto kupić nawet teraz.

Ci, którzy nie znają jeszcze Roller Coaster Tycoon, mogą skorzystać podwójnie, bowiem dystrybutor gry w Polsce, CD Projekt, wydał pod koniec roku specjalną Złotą Edycję RCT. W pakiecie znalazła się wersja podstawowa RCT, add-on Dodatkowe atrakcje (Added Attractions) oraz add-on Loopy Landscapes. Cena pakietu nie jest wygórowana, wynosi bowiem 99 złotych. Wspomniane dwa dodatki do RCT można również zakupić oddzielnie, bo i taką propozycję dla graczy ma dystrybutor. Jest to pozycja skierowana do użytkowników, którzy już wcześniej zainteresowali się grą i mają jej wersję podstawową. Pakiet dwóch dodatków do RCT kosztuje 39 złotych.

Aha, trzeba jeszcze zaznaczyć, że pakiety add-on NIE DZIAŁAJĄ bez wersji podstawowej, więc jej zakup jest po prostu konieczny. Jeżeli już go masz i jesteś też szczęśliwym posiadaczem Zwiariowanych Krajobrazów, będziesz mógł nacieszyć się nowościami, które zawitały do najnowszej wersji gry. Przede wszystkim jest to 30 scenariuszy i 6 zupełnie świeżych, jeszcze gorących tematów. Pojawiają się oczywiście nowe typy rollercoasterów, sklepy i stoiska oraz inne eksperymentalne atrakcje. Nowe tematy wystroju parku to np. odlotowa rakiet kosmiczna, dzięki której goście walić będą drzwiami i oknami. Wizja kosmicznej przygody pozwoli wydręnować kieszenie gości do dna, jednak to nie wszystko, co będziesz miał im do zaproponowania. Zwiariowane Krajobrazy są naprawdę zwiariowane. Umieszczono tu np. średniowieczne zamki, krainę lodu i inne niesamowite lokacje. Wszystkie nowości w rodzaju sklepów, kolejek i elementów wystroju tematycznego zobaczycie zresztą sami, niespodzianka będzie większa. Dodam jeszcze tylko, że poprawiono i zmieniono nawet takie drobiazgi, jak alejki, podpory czy też wejścia i wyjścia ze stacji, które do tej pory były dla wszystkich atrakcji takie same. Poskręcane konstrukcje



# RollerCoaster TYCOON

## Loopy Landscapes

torów, które po usprawnieniach w Dodatkowych Atrakcjach można było malować trzema kolorami jednocześnie, teraz będziemy pokrywać dowolnym kolorem farby i na dowolnej długości fragmente konstrukcji. Kolejka może więc wyglądać jak tęcza, o ile gracz będzie miał taką fantazję.

Nowości nie zabrakło również, jeśli chodzi o interfejs użytkownika. Pojawia się np. zakładki scenariuszy, które usprawniały wybieranie misji. Obecnie wystarczy tylko kliknąć odpowiednią zakładkę, a potem wybrać z listy odpowiedni scenariusz. Dodano też możliwości "globalnej" zmiany ceny jakiegoś produktu w sklepie, stoisku. Dotychczas, jeżeli gracz chciał np. podnieść cenę hot dogów, musiał robić to w każdym sklepie z osobna, co było oczywiście pracochłonne i męczące. Teraz ta sama cena, ustalona w jednym stoisku, obowiązuje w całym parku rozrywki, o ile tylko wybierzemy taką opcję.

To tyle głównych nowości, których szczegółowa lista zajęłaby parę największych stron. Dla fanów Roller Coaster Tycoon drugi add-on będzie wspaniałym prezentem. Osoby, które jeszcze nie miały okazji zagrać w RCT, a znają i lubią takie gierki jak Theme Park czy Theme Hospital, będą grą z Microprose po prostu zafascynowane. Mogą więc tylko gorąco ją polecić, co niniejszym czynię. Do zobaczenia w Wesolym Miasteczku!

Ocena:  
**8**

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**

Microprose

**Dystrybutor:**

CD Projekt tel. (022) 519 69 00

**Internet:**

www.microprose.com

**Wymagania:**

Win 9x, P 90, 16 MB RAM, CD

ROM 4x

**Akcelerator:**

nie trzeba

**Plusy:**

- mnogość świetnych atrakcji
- ulepszenia w interfejsie użytkownika
- nadal tania zabawa (dla fanów RT)

**Minusy:**

- szkoda, że nie dodano nowych motywów muzycznych
- trzeba mieć "wyjściową" wersję RT, żeby to odpalić





Disney's Dinosaur to gra 3D action-adventure z elementami RPG, w której przenosimy się wiele milionów lat wstecz, do zamierzchłych czasów, kiedy na ziemi królowały dinozaury.

### Inquisitor

Gra komputerowa wspiera się na scenariuszu filmowym, a fragmenty z oszałamiającego widowiska kinowego możemy zobaczyć również w grze (w sumie 15 minut filmu fabularnego w postaci wstawek pomiędzy questami). Prace nad filmem i nad grą przebiegały niemal jednocześnie. Współpraca była na tyle ścisła, że pewne pomysły komputerowców (jak np. motyw z dwoma małymi dinozaurami) został wcielony do scenariusza filmowego. Podczas dwuletniej realizacji filmu pełnometrażowego, wykonanego w technice komputerowej, zaangażowano potężne środki techniczne i masę ludzi. Pięćdziesięciosobowa ekipa studia grafiki komputerowej (po fuzji z Dream Quest), obsługując 550 procesorów przez 3,2 miliona godzin, zapisała na 45 tetrabajtach pamięci (!) ponad 1300 ujęć specjalnych. Aby komputerowe dinozaury mogły spokojnie przeżuwać real grass, ekipa filmowców przez półtora roku szwendała się po wszystkich pięciu kontynentach. Plenery kręcono w Wenezueli, zach. Samoa, Jordanii, Hawajach, Australii, pustyni Mojave, a urlopy spędzano m.in. na Madagaskarze, konsultując i opracowując materiał filmowy. Wykorzystano innowacyjne metody trójwymiarowego szkieletowania, wszechobrotowej dino-kamery i nowe techniki kreacyjne modeli (przetywierdzenia skóry do mięśni, a tych do szkieletu oraz stylizacji futra - na jednym lemurze 1,1 miliona włosów).

Aby gra Disneya i Ubi Softu naprawdę wam się spodobała, po prostu TRZEBA iść do kina na ten megahit. Oczywiście film to typowa pogadanka dla dzieci, która ma uszytych ich kręgosłup moralny, ale przecież nie o to chodzi. Przede wszystkim jest to potężne widowisko, w którym ożywiono giganty z mezozoiku w niezwykle widowiskowy sposób. "Park Jurański" błędnie i znika. To po prostu nie ta skala.

Story filmowe i scenariusz gry są do siebie bardzo zbliżone, ale na szczęście nie pokrywają się w 100% (to by dopiero była nuda).

Wielgasy meteor, który spadł podobno na Półwysep Jukatan, zmierza właśnie w kierunku...



ku błękitnej planety. Mamy jednak jeszcze trochę czasu na katastrofę. Pojawiamy się na scenie dokładnie 65 milionów lat temu i obserwujemy perypetie pewnego jaja, które podróżuje wodą i powietrzem, by wreszcie trafić do dzioba Pteranodonta o imieniu Flia. Latający dinozaur, zamiast wypić smaczną zawartość jaja, pozwala, by dojrzało i by wykluł się z niego Iguanodon Aladar.

Kosmiczny kanyk, który pacnął do Zatoeki Meksykańskiej, przyniósł zagładę niemal wszystkich dinozaurów. To "niemal" to jednak bardzo dużo, bowiem szczęśliwym trafem wiele dinozaurów przeżyło kosmiczną katastrofę. Stało ocalałych zwierząt może przeżyć, o ile ktoś je poprowadzi do mitycznej Zielonej Doliny. Łatwo zgadnąć, kto postanowił podjąć się tego zadania. Nie będę zdradzał najciekawszych fragmentów scenariusza, ale dopowiem, że w grze komputerowej również pojawia się nieznosny, władca Kron, jego siostra i wybranka Aladarowego serca - piękna i zgrabna jak słoń - Neera, oraz cała zgraja przyjaciół Aladara, a także masa krwiożerczych bestii (o których jeszcze za chwilę).

Flia, Aladar i mały lemur Zini będą od tej pory stanowić nierozłączną paczkę przyjaciół, którym przyjdzie przeżyć wielką przygodę. Jak wielką? Dokładnie 14-poziomową. Każdy etap stawia przed graczem pewne wyzwanie (np. znalezienie wody na pustyni, uchronienie stada przed krwiożerczymi i diablo szybkimi Raptorami). Pokonanie wszelkich trudności to również wzrost doświadczenia, a co za tym idzie - czterech głównych parametrów określających każdego bohatera (life, strenght, damages, skill). Co ciekawe, Aladar może nie tylko zaatakować przeciwnika ogonem czy też go staranować, ale również rzucić w jego kierunku ognistą kamienną kulę (trochę tu przesadzono). Taka

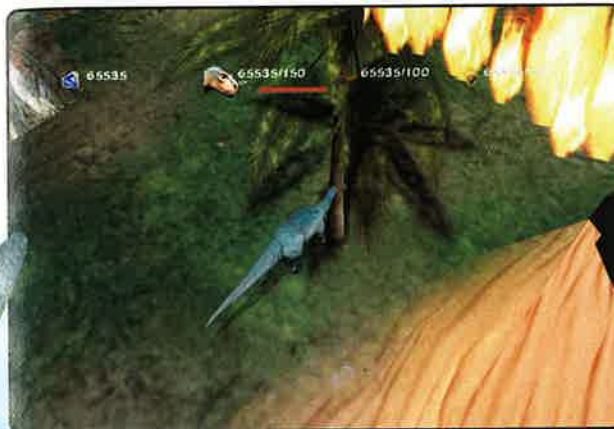
## Gra 3D action-adventure z elementami RPG, w której przenosimy się wiele milionów lat wstecz, do zamierzchłych czasów, kiedy na ziemi królowały dinozaury.

broń będzie jednak posługiwać się dopiero po osiągnięciu pewnego poziomu doświadczenia. Także w trakcie pojedynków z wrogimi dinozaurami (wszystkich dino jest 16 rodzajów), bardzo ważna jest liczba punktów zgromadzona na koncie (większa siła ataku). Oczywiście to nie Diabło, ale i tak trzeba często zaglądać do pulpitu Inventory, aby poznać aktualne możliwości zwierzątek.

Jeżeli już wspominać o innych grach, to przypomnę, że Disney's Dinosaur to nie pierwsza gra, w której możemy wdziać skórę dinozaura i zobaczyć, jak to jest być gruboskórnym potworem. Kto chciał mógł poczuć się jak Tyranosaur, jeśli zagrał w Jurassic Park - Chaos Island. Motyw dinozaurowego zagrożenia spotkaliśmy również w Dino Crisis czy Trespasser: The Lost World in Action. Z kolei polowanie na wielkie gady zawdzięczamy grze Dinosaur Hunter. Gra Ubi Softu jest jednak zupełnie świeżym, oryginalnym pomysłem, który z wymienionymi tytułami łączy jedynie cielska dinozaurów.

Wspomniana wcześniej broń Aladara to tylko jedna z pozycji znajdujących się w menu. Rozżarzony do czerwoności meteor daje efekt fali uderzeniowej, która rozchodzi się po okolicy przez 10 sekund. Siła

PTERANODON  
THE PTERANODON HAD WINGS THAT MEASURED 23 FEET, BUT THE ENTIRE DINOSAUR WEIGHED ONLY 40 POUNDS. IT LIKELY GLIDED ON



uderzenia odbiera wrogom Aladara 240 punktów życia. Iguanodont może również miotać zwykłe meteoryty i kamienie. Każdy z bohaterów ma też Special Attack, charakterystyczny tylko dla danego zwierzęcia. Fantów, przedmiotów, które znajdujemy w trakcie podróży, jest znacznie więcej. Niektórymi może posługiwać się jedynie jedno z trójki przyjaciół. Tak jest np. z Luminous Stones. To świecący kamyk spełniający rolę latarki w ciemnych grotach i korytarzach, z którego tylko lemur potrafi korzystać.

Na pewno zastanawiacie się teraz, jak poruszać się po planszy trzema bohaterami naraz. Zwierzęta można po prostu zgrupować. Wygląda to tak, że Zini podróżuje na grzbiecie Aladara, a Flia leci nad nim. Gracz kieruje wówczas Aladarem, ale w dowolnej chwili może przełączyć się na innego bohatera. Oczywiście ma to kapitalne znaczenie, bowiem gdy naszą trójkę zaatakują np. przerażający, latający Quetzalcoatl, walczyć będzie musiała Flia. Mały Zini może z kolei okazać się zabójczo groźny ze względu na szybkość poruszania lub wspinania, a Aladar dysponuje budzącą respekt siłą. Inna sprawa, że nie do końca to wszystko ze sobą współgra, nie mówiąc już o wygodzie interfejsu użytkownika. Latanie Flią to istny koszmar. Gad ledwo daje sobie manewrować, nie można zwolnić ani przyspieszyć. Kiedy natrafi na przeszkodę, zawisa nad nią i macha skrzydłami. Wszystko fajnie, ale zanim ponownie uda się go odwrócić we właściwą stronę, będzie już miał kilka otworów i głębokich jak kanion Kolorado ran na plecach po pazurach i dziobie przeciwnika. Podobnie Aladar nigdy nie biegnie po prostu przed siebie, ale najpierw musi wykonać półobrot. Taka "pogoń za własnym ogonem" często kosztuje go życie. Oczywiście gra zapisuje się dopiero po ukończeniu questu, więc jeśli powiecie ci się noga, zaczynasz zabawę od początku. Zapis jest dostępny w trakcie gry, ale działa dopiero po wykonaniu sporej części zadania.

Aladar i przyjaciele trafiają w cztery różne rodzaje środowiska: pustynia, góry, jaskinie, wyschnięte jeziora. Co ciekawe, Disney's Dinosaur i Ubi nie skonstruowali nowego silnika, lecz zmodyfikowali jednostkę napędową z... Raymana 2. Unowocześnienia obejmują takie miłe dla oka rzeczy jak complex shadows, skin animation itd. Niestety, stary rzeźb typie spod świeżego lakieru. Giera nie oświeca graficznie, co boli bardziej, jeśli widziało się wcześniej film. Plansze są proste i standardowe, lokacje wykonane bez rozmachu i fantazji. Są na pewno poprawne, ale nie wyjątkowe.

Przeciętne miejsca urozmaicają udane efekty specjalne w postaci burz, potoków lawy, wodospadów, tornad, deszczu meteorytów. Takie ciekawe

## Nasza trójca

### Iguanodon Aladar

Iguanodon, najlepiej opisany i najczęściej spotykany w znaleziskach kredowych dinozaur płasmiędnicy z grupy ornitomimów. Szczątki sprzed 125 mln lat spotykane na terenie całej Europy. Długość do 11 m, masa do 4 ton, dwunożny, roślinożerny - miał ponad 2 tys. drobnych zębów (trzonowych w kilku rzędach). Zrogowaciały kiuk w przedniej kończynie służył do samobrony (zwróćcie uwagę, że w filmie Iguanodon porusza się na czterech łapach...)

### Lemur Zini

Lemurowate (Lemuridae), rodzina ssaków z rzędu naczelnych (Primates), zaliczana do podrzędu małpiatek (Prosimii). Do lemurowatych zaliczanych jest 9 rodzajów tworzących ok. 17 gatunków. Wszystkie lemurowate zamieszkują Madagaskar i Komory.

Rozmiary ciała: od wielkości myszy do dużego kota. Smukła budowa ciała, ogon długi, owłosiony. Kończyny przednie dłuższe od tylnych. Skóra mięska, gęsta, często kontrastowo ubarwiona. Zamieszkują obszary leśne, doskonale wspinają się na drzewa i skały, przy czym ogon pełni rolę organu równowagi.

### Pteranodon Flia

Pteranodon, olbrzymi (rozpiętość skrzydeł ponad 8 m) kredowy pterozaur rybożerny z rodziny pterodaktyli. Prawdopodobnie największy latający drapieżnik w dziejach Ziemi. Szczątki spotykane w Europie Zachodniej.

Pterozaur, występujący w jurze i kredzie płasioszyje, latające gady naczelne, ze względu na budowę skrzydeł (blona rozpięta między wydłużonym czwartym palcem przedniej kończyny a boki ciała) podobne do dzisiejszych nietoperzy.

Mięsożerne (najmniejsze owadożerne, średnie rybożerne, największe prawdopodobnie padlinozorne), stałocieplne i pokryte futrem. Dzieli się na rodziny pterodaktyli i ramforynchów.

Pterodaktyl, rodzina późnokraskich i kredowych pterozaurów o silnie zredukowanym ogonie i szerokich skrzydłach. Znaczne zróżnicowanie wielkości - rozpiętość skrzydeł od 30 cm - pterodaktyl, poprzez 130 cm - germanodaktyl i 4 m - ceradaktyl, do 14 m - Quetzalcoatl.

efekty ożywają monotonne krajobrazy. Trochę lepiej jest też z samymi dinozaurami, na które miło popatrzeć (szczególnie na kolosy w rodzaju Brachiozaura). Co prawda jakoś nie zauważyłem gry mięśni pod skórą, jednak zwierzęta poruszają się w miarę naturalnie i z pewną specyficzną zwinnością (w wypadku większych sztuk - ociężałością :)), która przydaje im realności.

W 14 misjach, które oczekują na gracza, zawarto cztery rodzaje zadań: exploration, dissimulation, escort, guard. Giera ma też wątek edukacyjny, który spełnia Encyklopedia. W trakcie zabawy poznajemy nowe gatunki dinozaurów. Każdy z nich zostanie umieszczony w specjalnej, poglądowej lokacji, gdzie można obejrzeć go z każdej strony, a także przeczytać notkę zawierającą podstawowe informacje o gadzie. Plusem gry są też głosy bohaterów, których użyli ci sami lektorzy, co i w filmie pełnometrażowym. Również muzyka, którą nagrano w studiu dźwiękowym Ubi Softu, może się podobać. Przy nagraniu pewnych partii skorzystano z pomocy muzyków grających na oryginalnych instrumentach. Oznacza to, że muzyka nie została w całości wygenerowana z syntezatorów. Moje ucho nie wychwytywa takich niuansów, ale być może wasze odczuja różnicę.

Disney's Dinosaur to wciągająca gra, z którą na pewno warto się zmierzyć. Nietypowy scenariusz zmusza gracza do rozwiązywania problemów i zagadek, jakie stawia przed nim groźna, dzika przyroda sprzed 65 milionów lat. Dinozaury w grze Disneya i Ubi Softu to również istoty myślowe, o czym często się przekonacie (nie zapomniacie włożyć w nie kapki ludzkich wad). Gra jest więc po części zapisem faktów, które przez lata odkrywały pokolenia archeologów, a zarazem czystą fantazją, która narodziła się w głowach kilku facłów zafascynowanych dinozaurami. Disney's Dinosaur to gra, która daje sporo przyjemności, ale później trafia na zakurzoną półkę, gdzie dożywa swoich dni. Po prostu fajna giera na kilka wieczorów.

Ocena:  
**6**

### INFO • INFO • INFO • INFO

#### Producent:

Ubi Soft

#### Dystrybutor:

Ubi Soft

#### Internet:

http://www.ubisoft.dk

#### Wymagania:

Win 9x, P.I. 233 MHz, 32 MB

RAM, CD-ROM x6, 8 MB SVGA

#### Akcelerator:

3-D acceleration

#### Plusy:

• 3 grywalnych bohaterów: Aladar, Zini, Flia

• różne rodzaje środowiska: wyschnięte jeziora, pustynia, góry, jaskinie

• 4 rodzaje misji: exploration, dissimulation, escort, guard

• indywidualny i drużynowy tryb gry

• niezła muzyka

#### Minusy:

• pewne problemy z prowadzeniem Flia

• raczej przeciętne plansze

• średnie opracowanie graficzne

• do pogrania i odłożenia na półkę



# Europa Universalis

*Aż mi się teżta w óla zakreśliła, gdy rozpocząłem grę w Europa Universalis. Powodem mojego wzruszenia była mapa średniowiecznej Europy i obszar, jaki zajmowała wtedy Unia Polsko-Litewska. Ehh, ależ byliśmy mocarstwem! Szkoda tylko, że, jak pokazała historia, było to mocarstwo huzaryczne, które bardzo szybko obróciło się w gruz. Ale dzięki nowej grze strategicznej zatytułowanej Europa Universalis możemy zmienić dzieło naszego państwa.*

Ulver (www.paganrecords.com.pl)

Jako się rzekło, Europa Universalis to gra strategiczna - chociaż całkowicie odmienna od tego, co ostatnio gości na ekranach naszych monitorów i co obecnie uznajemy za klasykę strategii. Nie jest to bowiem żaden modny, trójwymiarowy ertees pokroju Age Of Empires czy Command & Conquer, to gra wzorowana na francuskiej grze planszowej stworzonej przez Philippe'a Thibaulta. Akcja Europy Universalis rozgrywa się na przestrzeni trzystu lat od dotarcia do Ameryki Kolumba w 1492, aż po nastanie ery Napoleona w 1792. Innymi słowy, obejmuje chyba najciekawszy okres w historii państw europejskich, bo są to przecież trzy wieki wielkich odkryć i wojen. Autorzy przygotowali dla nas pięć scenariuszy oraz tutorial. Wśród scenariuszy znalazł się jeden całkowicie fikcyjny, natomiast cztery pozostałe odwzorowują najważniejsze wydarzenia i konflikty epoki. Wybierając któryś ze scenariuszy, gracz decyduje, czy ma być on rozgrywa-



ki prowincji i miast, to jeszcze jest tu niemal dwa tysiące rzeczywistych władców, królów, generałów etc. Czytając briefing przed rozpoczęciem historycznego konfliktu, byłem wręcz zaskoczony znajomością autorów historii naszego kraju (bo nie trzeba mówić, kim zacząłem grać?). Nie wątpię, że równie dokładnie odwzorowano historię pozostałych państw, aczkolwiek nie znam zbyt dokładnie dziejów, powiedzmy Hiszpanii, by móc to ocenić. Żałuję jedynie, że mniejsze państwa pełnią tu raczej rolę statystów. Owszem, można z nimi zawierać sojusze czy zmuszać ich do płacenia lenna, ale grać możemy jedynie wielkimi mocarstwami, takimi jak Francja, Hiszpania, Polska, Szwecja itd. Ma to oczywiście tę zaletę, że na starcie dysponujemy czymś więcej niż tylko ambicjami.



**Jesteś już znudzony tymi wszystkimi gierkami pokroju Command & Conquer czy Age Of Empires, a lubisz strategię osadzone w realiach historycznych? Jeśli tak, to sięgnij po Europę Universalis, gdzie nie tylko popisziesz się swoimi umiejętnościami taktycznymi, ale być może też nauczysz się czegoś o historii mocarstw europejskich i zdobywaniu kolonii.**

lecz znam wielu graczy, którzy wolą wszystko budować własnymi rękoma od podstaw.

Sama rozgrywka jest co najmniej dziwna. Do złudzenia przypomina ona stare, dobre strategię turowe - z jednym małym wyjątkiem. Otóż rozgrywka toczy się w czasie rzeczywistym. To taki ukłon (nie jedyny zresztą) w stronę tych, którzy oddaliby życie za erteesy. Granie podzieliłbym na trzy fazy. Pierwsza to dyplomacja lub, jak kto woli, polityka. Ta część Europy Universalis jest wręcz rozbudowana do monstrualnych rozmiarów. Choć, jakby się zastanowić, to tak zapewne wyglądała ówczesna rzeczywistość. Warto, byś się poważnie namyślił, zanim zaatakujesz choćby najmniejsze państewko, bo może to pociągnąć za sobą poważne konsekwencje. Większość z państw jest bowiem powiązana przez dziwne sojusze, małżeństwa, lenna i tym podobne atrakcje z innymi krajami. Zajmiesz jakąś prowincję na krańcu ówczesnego

świata, a tu okaże się, że król Francji ma jakieś koniejsze rodzinne z władcą tej zapadłej dziury i wypowie ci niewzornie wojnę. Dlatego, moim zdaniem, dyplomacja jest kluczem do zwycięstwa w tej grze. Jeśli zavrzesz odpowiednie sojusze, zabezpieczysz swoje tyły, to spokojnie możesz przeprowadzać krucjatę w celu zapanowania nad światem.

Druga faza to budowa armii - niestety, stosunkowo uboga. Albowiem można tworzyć jedynie jednostki piechoty, kawalerii i artylerii. Piekielnie mało w stosunku do tego, czym ostatnio nas rozpieszcili twórcy gier (nie oczekuję naturalnie czołgów w XVII wieku - ale powiedzmy kilka odmian jazdy [husaria!!!] w niczym by nie zaszkodziło). Oczywiście od razu nie możesz sobie pozwolić na artylerię, gdyż aby ją uzyskać, musisz być na wymaganym szczeblu rozwoju technicznego. Ot, takie małe utrudnienie. W miastach nadmorskich buduje się za to okręty. Zarówno bojowe, handlowe, jak i - hm - zwiadowcze (badawcze?) do odkrywania nowych światów. Niestety, podobnie jak w przypadku armii, także jest ich niewielki wybór. Trochę szkoda, bo, jak powtarzam przy każdej okazji, gra strategiczna bez dobrze rozwiniętego aspektu militarnego jest nudna. Ta reguła sprawdza się również w przypadku Europy Universalis, bo choć to bardzo dobra gra, to myślę, że większa różnorodność jednostek wpłynęłaby znacząco na podniesienie jej grywalności. Pretensje mam do autorów także za fakt, iż nie mamy praktycznie żadnego wpływu na starta. Komputer sam przelicza dane i decyduje o wyniku bitew, a czyni to w sposób niezbyt skomplikowany. Przykładowo, samą konnicą, bez artylerii i piechoty, nie masz co atakować warowni wroga, bo zostaniesz całkowicie wybity (i to ma sens; zdobycie ówczesnej fortecy za pomocą samej konnicy było niemożliwe - Mac Abra). Zostawmy już jednak opcje wojenne i przejdźmy do trzeciej fazy Europy Universalis, którą jest co najmniej równie pasjonująca jak dyplomacja. Chodzi mi o odkrycia geograficzne i kolonizację nowych lądów. Niby wydaje się



to banalne, bo co to za problem wybudować tajbę i wyruszyć w nieznaną część mapy - ale to tylko teoria. Aby tego dokonać, trzeba spełnić przynajmniej trzy warunki: być odpowiednio rozwiniętym technologicznie, być szybszym od zachłannych przeciwników i mieć silną flotę, bo po morzu grasują piraci, a inne państwa czyhają na sposobność uszczknięcia co nieco z twoich kolonii.

I to są w zasadzie wszystkie najważniejsze aspekty Europy Universalis, aczkolwiek nie zabrakło elementów znanych chyba z każdej strategii, takich jak chociażby podatki, pożyczki bankowe, wydobycie surowców, rozbudowa fortyfikacji etc. Te części zostały jednak potraktowane w sposób marginalny i są raczej urozmaicheniem oraz kolejnym ukłonem w stronę fanów erteesów.

Niestety, w dużym stopniu przyjemność z obcowania z Europą Universalis psuje dźwięk. Do muzyki nie mam najmniejszych zastrzeżeń, lecz odgłosy są irytujące. Nie jest to zresztą tylko moje widzimisię, bo wystarczy spytać współpracowników, co sądzą o odgłosach wydobywających się z moich słuchawek. Dźwięki bitewne słyszałem lepsze w czasach Amigi czy Atari ST! Można je jedynie

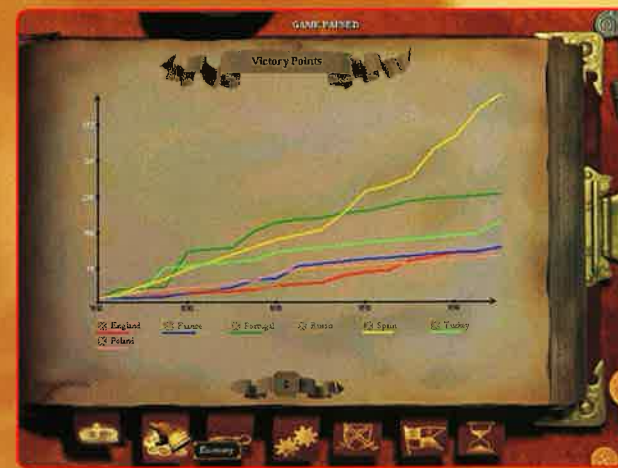


porównać do rzucania talerzami o ścianę (mi ten efekt przypominał odgłos dobiegający czasem z warsztatu samochodowego, gdzie mechanicy klepie gumowym młotkiem stukniętego małucha - Mac Abra).

Za to dużo lepiej spisali się graficy, choć ktoś może powiedzieć, że nie sztuką jest zrobić ładną mapę 2D i takie sylwetki przedstawiające jednostki. Ale wiercie mi, że są gry, w których tak banalne rzeczy, wydawać by się mogło, tak banalne rzeczy zepsuto. Mapa wygląda naprawdę zawodowo, podobnie jak menu, a filmiki wprowadzający oraz kończący grę nie są gorsze od tego, co widzieliśmy w Age Of

Empires 2. Myślę jednak, że tak naprawdę w tej grze oprawa audiowizualna nie ma zbyt wielkiego znaczenia. Podobnie jak w menedżerach tu liczy się przede wszystkim myślenie.

W czasie gry przez cały czas brakowało mi czegoś, co by uczyniło tę grę jeszcze bardziej atrakcyjną i przystępną dla polskiego gracza. Czy wiecie, o czym piszę? Oczywiście o lokalizacji gry - ale pragnę was poinformować, że właśnie trwają bardzo intensywne prace nad całko-



Ocena:

**7+**

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**

Paradox

**Dystrybutor:**

Code, tel. (022) 864 78 25

**Internet:**

http://www.europa-universalis.com

**Wymagania:**

P200, 64 MB RAM, WIN 95/98,

karta muzyczna

**Akcelerator:**

nie trzeba

**Plusy:**

- znakomite odwzorowanie realiów historycznych
- rozbudowane opcje dyplomatyczne
- klasyczna, dobra strategia
- Polska jest mocarstwem!
- wkrótce ukaze się wersja PL

**Minusy:**

- cieniutkie odgłosy i trochę monotonna melodia
- mała różnorodność jednostek



# The Ward

Po raz kolejny przekonuję się, że wspaniałe, zapowiadane szumnie projekty są niewiele warte, a male i nikomu nieznanie firmy potrafią wypalić niekiedy taki produkt, że tylko zgrzytała zębami z zachwytu. Dowodów na prawdziwość pierwszej części twierdzenia nie brakuje - sami wiecie, jak wypadły wspaniałe zapowiadające się... no, może darujemy sobie szczegóły. W końcu WSZYSCY daliśmy się nabrać, i to niejednemu raz... A dowodem na drugą jego część może być choćby gra The Ward. Tytuł można by od kiedy przetłumaczyć jako Strażnik, choć lepszym byłoby nie funkcjonujące już w języku polskim słowo "piastun". Wychowawca, nauczyciel, mistrz, stróż... krótko mówiąc wzór usubowy.

El General Magnifico

**G**ra jest klasycznie wykonaną przygodówką. Opiera się na dość niezwykłym (i trzeba przyznać, nie pozbawionym sporej pychy) pomysle.

Kosmos rozpoczął swe istnienie w momencie Wielkiego Wybuchu, a zakończy - wedle wszelkiego prawdopodobieństwa - Gigantyczną Implozją, czyli procesem odwrotnym. Według twórców gry, ludzkość w przyszłości ma się rozwinąć w wielką rasę, znaną innym rozumnym jako Stwórcy (the Makers). Korzystając ze swej zaawansowanej technologii, Stwórcy wymusili na innych rasach trwały pokój i podbili galaktykę. Potem zajęli się problemem Wielkiej Implozji, której zapobiec niestety nie mogli. Choć górowali nad wszystkimi innymi rasami, nie umieli przeciwstawić się prawom fizyki. I dlatego porwali się na rzecz niesłychaną - postanowili przesłać wstecz, pod prąd rzeki czasu, wzorce swoich świadomości, po to by ludzka rasa mogła wzmooczyć się o ich wiedzę już u zarania swoich dziejów. Wszystko po to, by pod koniec mogła przeciwstawić się Wielkiej Implozji. Mamy tu do czynienia z pomysłem na miarę Ijona Tichego (który zresztą u Lema zajął się jego realizacją - odsyłał do "Dzienników gwiazdowych" po naładowane złożowościami upojne szczegóły).

Wzorec tej świadomości zwanej Przyspieszaczem, może zostać przejęty jedynie przez człowieka o odpowiednio zaawansowanym kodzie genetycznym DNA. Jądro skupiska energii zwane Arką (pod prąd rzeki czasu można wysłać jedynie energię lub przedmioty [artefakty - bo rozwój można przyspieszyć]), spoczywa w osobliwym miejscu pod powierzchnią Księżyca. Po poznaniu odpowiedniego człowieka Arka stapia się z jego świadomością i wiedzie go ku Przyspieszaczowi, ukrytemu w odległym gwiazdnym systemie Smoka. Człowiek ów, chroniony przez Arkę, od tej chwili będzie zwany Strażnikiem. To właśnie tytułowy Piastun - The Ward. Ufff. Zawile nieco.

Wszystko byłoby pięknie, gdyby nie fakt, że do rozgrywki wtrącili się przedstawiciele dwu innych,

rozumnych ras: Reptoidy i Szarzy. Reptoidy pokonały Szarzy i bezwzględnie ich sobie podporządkowały, co nie znaczy, że Szarzy nie usiłują zmienić tego stanu rzeczy. Reptoidy nie mają własnej, dobrze rozwiniętej technologii - wszystko rabują innym. W konsekwencji wykorzystują rzeczy wykonane przez Stwórców - zaprogramowane do rozpoznania Strażnika. Nie potrafią jednak zrozumieć celu, w jakim zbudowano Przyspieszacz; ten zresztą nie był dla nich przeznaczony. Pragną go mimo to wykorzystać dla swoich celów. Porywają więc kolejnych ludzi i przywodzą do Arki, obserwując pilnie efekty. Liczą na to, że potrafią dotrzeć do Przyspieszacza przed właściwym człowiekiem i wykorzystają jego moc, by odwrócić bieg historii, ale chcą go użyć przeciwko ludzkości. Oczywiście wśród Szarzy również działa Odłām, która czeka na pojawienie się Strażnika. Ci chcą mu pomóc, bo od jego sukcesu zależy będzie wyzwolenie ich rasy z niewoli Reptoidów.

Gra rozpoczyna fikcyjny lot na Księżyc, wykonywany w ramach programu Apollo o numerze XIX. Misję przerywa atak UFO, z którego z życiem



uchodzi jeden z astronautów, David Walker; zostaje przeniesiony do bazy pod powierzchnią Księżyca. Zaraz po jego przybyciu na miejsce baza zostaje zaatakowana przez szarych komandosów Odłamu, a Walker trafia w sam środek zawieruchy (łatwo się domyślić, że podstępne uderzenie na lądowisk Apollo przeprowadziły Reptoidy). Komandosi Odłamu trafiają na Walkera, który tymczasem zdążył poznać się z Arką, i postanawiają pomóc mu w ucieczce. Tym sposobem, pomijając szczegóły, David trafia na Marsa, gdzie żyje kolonia porwanych ludzi.

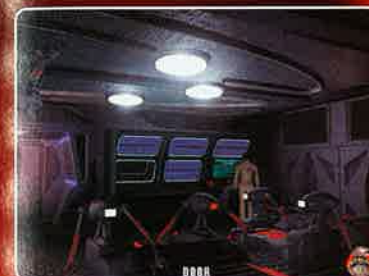
Wszystko to brzmi dość atrakcyjnie, ale wyobraźcie sobie siebie na miejscu biedaka, który nagle się dowiaduje, że jest (a raczej ma zostać) oczekiwany od tysięcy Zbawców Wszechświata! Niestety, nie masz boskiej mocy i trzeba ci się będzie zdrowo napocić, by stanąć na wysokości zadania, a tradycyjne w takich wypadkach pytanie ("Kurczę, dlaczego JA?") jest całkowicie usprawiedliwione.



Na Marsie Walker ukrywa swą tożsamość i kontaktuje się z niejakim Nexusem, który ma klucz do Świętej Góry w gwiazdnym systemie Smoka, gdzie przechowywany jest Przyspieszacz. Walker musi odkryć, kto jest Nexusem, a potem uda do miasta Szarych, gdzie nawiąże kontakt z przedstawicielami Odłamu. Kiedy na miejscu spotkania pojawiają się Reptoidy (Zdrada! Zdrada!), buntownicy kierują go na statek do systemu Smoka. Statek jest opanowany przez Reptoidy... ale pamiętajmy, że to dzieło Stwórców i centralny komputer zaprogramowano tak, by rozpoznał tytułowego Strażnika... Nie będę zdradzał szczegółów (bez obaw, odsłoniłem do tej pory naprawdę niewielką część fabuły), ale wszystko razem jest zaskakująco logiczne.

Cała gra jest klasyczną przygodówką w starym, dobrym stylu. Mówiąc o przygodówce w starym, dobrym stylu, mam na myśli te cechy, jakie z gier przygodowych uczyniły przedmiot mojego niesłabnącego, ponad 10-letniego zainteresowania. Akcja jest w miarę wartka, ale jednocześnie nikt nas nie pogania - na początku np. obcy cierpliwie strzelają do siebie tak długo, aż uporasz się z drzwiami, które masz sforsować. Zagadki logiczne są właśnie logiczne (ale możesz przy uruchomieniu gry wybrać trzy stopnie trudności). Będziesz musiał dokonywać niemałych wyczynów intelektualnych, i uwierz mi, dostarczy ci to sporej satysfakcji. Gra ma jeszcze tę zaletę.

**Gra jest klasyczną przygodówką w starym dobrym stylu. Grafika może nie poraża, ale jest zrobiona bardzo starannie i z futurystycznym zacięciem.**



że zagadki nie są takie same - jeżeli w pewnym miejscu połączymy ją do przodu kombinacją kolorów RBC, to wcale nie oznacza, że możesz tę samą kombinację polecieć kolędzie: u niego będzie inna kombinacja. Jest to przykład pewnego szacunku, jaki twórcy okazują inteligencji gracza. Respekt dla samego gra-

za okazują nieco inaczej - jeśli nie masz ochoty łamać sobie głowy, wiele z zagadek możesz pominąć opcją "Skip". Masz więc sporą swobodę w grze... i tak właśnie powinno być. Nie lubię, jak się mnie do czegoś zmusza (choćby tym czymś było przekłnięcie żyłki miodu). Sam powinienem decydować, czy mam ochotę grać dalej, czy przerwać grę; sam powinienem podejmować decyzję, czy łamać sobie łeb nad wymyślonymi przez twórców zagadkami, czy też dać sobie z nimi spokój i cieszyć się animacją.

Grafika może nie poraża, ale jest zrobiona bardzo starannie i z futurystycznym zacięciem. Animacja głównego bohatera została nawet zaplanowana z "ikrą". Co prawda chodzi nieco sztywno, ale można to złożyć na karb niecodziennej sytuacji, w jakiej się znalazł.

Interfejs gry jest dość prosty i czytelny w użyciu. Mamy możliwość dokonania rekordowej liczby zapisów stanu gry (slotów do zapisu jest 9999), co jednak, racie zauważyć, mówi sporo o obszarze gry, po jakim przyjdzie się poruszać. Bardzo mi się spodobała ilustracja muzyczna do gry - jest fantazyjna, przyszłościowa i przypomina dobrą rękawiczkę: grzeje, a nie czujemy jej obecności. Gra zresztą pełna jest niesamowitych dźwięków, które budują jej nastrój i, co ciekawe, są dość



dobrze osadzone w realiach. Chodzi mi o to, że twórcy wielu filmów fantastycznych starają się przekonać nas o prawdziwości swoich wizji często za pomocą niezwykle dźwięków - rozmaitych odmiannych cwanotrybiastego brzęczenia, klikania, buczenia i tykania. No skoro nas to wkurza, to nasi potomkowie powinni być z tego jeszcze bardziej niezadowoleni... A niewątpliwie wyższy poziom ich technologii pozwoli im te pojękowania wyciszyć. W grze The Ward wszystkie te dźwięki są jednak na miejscu; obcy mogą być przecież bardzo miłe... albo tamci zupełnie ich nie słyszą!

Zupełnie dla porządku godzi się jeszcze zauważyć, że dialogi i wszelkie komentarze są w grze wyświetlane na ekranie, więc nie musimy się wysilać, by zrozumieć, "co autor chciał powiedzieć w trzeciej zwrotce". To też jest cecha, jaką - wedle mojej opinii - powinny się odznaczać dobre gry. Drugą rzeczą, jaką trzeba o grze powiedzieć, jest to, że twórcy zupełnie ją pozbawili mówionych dialogów - co, jak na dzisiejsze czasy, jest pewnym anachronizmem. Przyzwyczajaliśmy się do tego, że nasi bohaterowie mówią głosem mniej lub bardziej celnie dobranych aktorów - i już. W tej grze mówią tylko podczas animacji - wszelkie późniejsze komentarze Davida do zachodzących na ekranie wydarzeń są nieme (co prawda i w tym jest coś na rzeczy, bo najpewniej widzimy tylko wizualizację jego myśli, a wymiana zdań z obcymi może się odbywać telepatycznie).

Rzecz ciekawa, że twórcy gry nie zechcieli nam o sobie niczego powiedzieć. Po uruchomieniu opcji "Credits" pojawia się zabawny widoczek typy z mroku ślepiów, a kliknięcie na tychże ślepiach ujawnia nam jedynie pseudonim kryjącego się w mroku jednego z autorów gry - a jest ich chyba nie więcej niż dziesięciu.

Reasumując - otrzymujemy bardzo dobry produkt, przeznaczony dla określonego kręgu odbiorców: tych miłośników, co lubią tradycyjne dobre gry przygodowe, bez nadmiernej rozbuchanych wątków zręcznościowych.

Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Fragile Bits

Dystrybutor:

CODA tel. (022) 864 78 25

Internet:

www.fragilebits.com

Wymagania:

Windows 95/98, ME, Karta

graficzna kompatybilna z Direct X

Akcelerator:

nie

Plusy:

- dobra fabuła
- stopniowanie poziomu trudności
- ładna grafika
- świetna muzyka

Minusy:

- brak dialogów mówionych, w sumie nieco natrętne i wszechobecne "kosmiczne" dźwięki
- nieco sztywna animacja postaci



# Steel Beast

"Czołg (tank) - opancerzony i uzbrojony wóz bojowy mechaniczny, który porusza się na gąsienicach w terenie, przekracza rowy strzeleckie i niezbyt głębokie wody, niszczy przeszkody drutowe. C. są uzbrojone w K.M. lub działka; dzielą się w zależności od ciężaru na lekkie, średnie lub ciężkie, a zależnie od przeznaczenia na C. piechoty, rozpoznawcze, radiotelegraficzne, gazowe, dymne itp".

Lukasz Bonczol



Taką oto definicję znajdziemy w "Nowoczesnej encyklopedii ilustrowanej" z 1937r. Obok widnieje fotografia z podpisem: "Czołg ang. w wojnie światowej" (pierwszej oczywiście, bo o drugiej jeszcze nikt nie mógł słyszeć). Z perspektywy dwudziestego pierwszego wieku, a słowa te piszę w drugi dzień nowego milenium, powyższa definicja może wywoływać ironiczny uśmiech. Z drugiej strony jest ona zadziwiająco uniwersalna, tak że nikt nie miałby dziś problemu z odgadnięciem, o czym mowa. W przypadku zaś hasła "samolot", pochodzącego z tej samej encyklopedii, sprawa nie jest już taka oczywista (a przecież swój chrzest bojowy przeszedł on także w czasie pierwszej wojny). O czym to może świadczyć? Ano o tym, że przez niecałe stulecie czołgi niewiele się zmieniły. Wprawdzie w ich wnętrzach pojawiły się skomplikowane urządzenia elektroniczne, a uzbrojenie zostało udoskonalone do granic możliwości, jednak sama idea pozostała ta sama. Przecież w wielu nowoczesnych czołgach (np. M1A2) nadal nie zastąpiono ładowniczego żadnym urządzeniem mechanicznym! Tak więc, gdyby cofnąć się znacznie w czasie i pokazać nowoczesną konstrukcję, z pewnością zostałyby właściwie rozpoznane. Na współczesnym polu walki "stalowe bestie" wzbudzają dziś taką samą trwogę wśród piechoty przeciwnika, jak przed (niecałym) wiekiem.

Steel Beasts jest kolejną próbą przeniesienia czołgów na ekrany naszych domowych komputerów. Czy udała? Już od samego początku testowania miałem złe przeczucia co do tej gry. Powitało mnie mało profesjonalnie wykonane menu, okraszone beznadziejnie zeskanowanymi zdjęciami. Efekt przypomina domową robotę grupki licealistów. Zniesmaczony znałem, że jak mam jeszcze trochę pograć, to muszę najpierw pomieścić co nieco w opcjach. I tu spotkał mnie kolejny zawód, bo nie można nawet zmienić rozdzielczości. Graczowi pozostawiono bardzo mały wpływ na oprawę audiowizualną. Nie dość, że engine działa w jednej tylko rozdzielczości, to w dodatku nie obsługuje akceleratorów. Muszę jednak uspokoić wszystkich, którzy nie posiadają "przyspieszacza" (czy są



jeszcze tacy?) i wiązać jakieś nadzieje ze Steel Beasts. Gra wygląda bowiem średnio i tak też działa, oferując grafikę nieco tylko lepszą w stosunku do zakurzonego M1 Tank Platoon II. Mój Celeron 400 dawał się praktycznie w każdym gorętszym momencie, skutecznie uniemożliwiając walkę. Jest to tym bardziej wkurzające, że przecież mam w tej całej szarej puszcze Rivę TNT2, która z pewnością zaszalałaby, gdyby tylko Steel Beasts ją o to poprosił. Modele pojazdów wyglądają na kieszko wykonane, dopóki nie podjedzie się naprawdę blisko. Z większej odległości nie sposób odróżnić transportera opancerzonego od kępy krzaków - oba obiekty są równie kaszaniaste (z tym że pojazd im jest bliżej, tym wygląda ładniej, czego nie można powiedzieć o krzakach).

Choć prąśnie, pojazdy poruszają się z gracją, której pozazdrościłaby im niejeden primabalerina. Efekt końcowy jest naturalny i nie budzi zastrzeżeń. Podobnie ma się sprawa z odwzorowaniem trafień. Po otrzymaniu takowego pojazd porusza się jeszcze przez chwilę siłą inercji. Wyraźnie zaakcentowano pracę zawieszenia, które częściowo pochłania energię powstałą przy uderzeniu pocisku w korpus. Co ciekawe, w przeciwieństwie do M1 TP II, gdzie wraże czołgi rozpadały się tak samo, Steel Beasts rozróżnia trafienia w silnik, układ jezdny oraz wieżę (tą ostatnią można w efektywny sposób odstrzelić, aby poszybowała kilka metrów do góry).

Co miłe, kierowcy czołgów należą zapewne do partii zielonych albo jakiegoś innego Greenpeace. Bo jak inaczej wytłumaczyć fakt, iż nasz sześćdziesięcioletni kolos nie jest w stanie staranować brzoźki? Zamiast tego zręcznie ją omija w sposób, który postronnemu obserwatorowi może się wydać co najmniej tajemniczy (zagina czasoprzestrzeń czy co?). Przy takim podejściu do flory wyczyny Grigorija z "Czterech pancernych...", polegające na wbijaniu w drzewo gwoźdź, jawią się jako czysty sadyzm (całe szczęście, że zaraz potem Gustlik gwoźdź wyciągnął...). Aż strach pomyśleć o tych milionach żdźbeł trawy miażdżonych przez stalowe gąsienice ;).

Głównymi bohaterami opisywanej tu gry są czołgi Abrams i Leopard A2. O ile tego pierwszego mogliśmy dotychczas poznać przy niejedynej okazji, o tyle - jak daleko sięgam pamięcią - Leopard nie doczekał się jeszcze żadnego porządnego symulatora. W Internecie krążył opowieści beta-testerów, będących autentycznymi pancerniakami, którzy nie mogą się nazachwycać wiernością odwzorowania obu pojazdów. Zweryfikować tego nie mam jak, bo - jak na razie - ze trzy razy siedziałem w T-72, i tyle. Pozostaje mi zaufać opinii ekspertów. Oprócz wspomnianego duetu, w grze występują krocie innych pojazdów, a nawet piechota. Żołnierze doskonale maskują się, udając kupę pikseli (z przewagą zieleni...). Chropowate postacie ze starego dzieła Microprose wyglądają przy tych z SB, jakby je malowała ręka samego Tytjana. Mimo iż pod adresem wyglądu szwejków można by jeszcze wypowiedzieć wiele uszczypliwych słów, to trzeba przyznać, iż Rosjanie dzierżą w dłoni kłaski, a Niemcy G3 - i można to stwierdzić już na pierwszy rzut oka. Niestety, rozum jest u nich dzielnych wojaków elementem deficytowym. Widać, że chłopcy bardzo się starają, ostrożnie poruszając się w lesie, czy też odruchowo i majestatycznie zalegając pod ostrzałem. Tylko że ten ostatni motyw potrafi odegrać na środku drogi, zupełnie jakby nie oglądali "Forresta Gump'a".

Albo inny malowniczy obrazek. Piechota zamaskowała się na skraju lasu, ale żeby przeciwnik przypadkiem jej nie przeczołzył, chłopaki wystawili na otwartej przestrzeni transporter. Na skutki takiej polityki nie trzeba było długo czekać i wkrótce cudem ocalałe niedobitki musiały się wycofywać piechotą (piechota wycofująca się piechotą - ależ mi się napisało).

Ponadto w grze występują jeszcze przeprowadzające wsparcie maszyny latające. Tak przynajmniej wyczytałem w instrukcji, jednakże nie uświadczylem ani jednej w trakcie gry. Może miałem pecha? Szkoda.

Przyroda w SB zachowała się w stanie niemal dziewiczym - nie uświadczymy tu żadnych linii wysokiego napięcia czy innych znaków świadczących o działalności człowieka. Wyjątek stanowią drogi (jakością przypominające co najwyżej nasze powiatowe) oraz nieliczne osady. Budownictwo wieśkie najwyraźniej wzorowali się na Nowym Jorku (wszystkie ulice i domy umieszczone względem siebie pod kątem prostym) i Biskupinie czy np. Ursynowie (wszystkie chaty identyczne). Choć to iście nowatorskie połączenie, z pewnością zachwyciłoby planistów przestrzeni reprezentujących styl realnego socjalizmu, to gracze poczuć się raczej zniesmaczeni.

Nie oznacza to, że cała grafika jest do kitu. Teren jest bardzo realistycznie pofalowany, a lasy i zagajniki składają się z pojedynczych drzew (nie zdarzają się znane z M1 TP II "bloki" leśne, których nie można było w żaden sposób sforsować). Całość sprawia wrażenie autentyczności i po wygładzeniu tekstur zasługiwałaby na najwyższe noty. A tak jest to po prostu mocny punkt programu. Najmocniejszy zaś to, moim zdaniem, edytor umożliwiający w prosty sposób tworzenie tego plastycznego terenu. Obsługa wspo-



mnianego narzędzia nie sprawiła problemu nawet takiemu graficznemu beztalenciu jak ja, a rezultat końcowy z pewnością rzuciłby na kolana każdego pejzażystę.

Oprawa dźwiękowa próbuje naprawić niekorzystne wrażenie, jakie pozostawiła grafika. Odgłosy kanonady są przekonujące, w zagajnikach słychać śpiew ptactwa, a dźwięk uruchamianej turbiny Abramsa przypomina o deszczu.

Także pod względem merytorycznym Steel Beasts stoi na wysokim poziomie. Zaryzykowałbym nawet stwierdzenie, że za wysokim - dla przeciętnego gracza. Pstra od różnokolorowych strzałek i symboli mapa taktyczna może przerazić nawet wyznawców Harpoona. Sterowanie jest przy tym dość siemiężne (w porównaniu do M1 TP II). Dlatego Steel Beasts adresowane jest raczej dla zapalonych, hardcorowych strategów. Tak, tak, strategów! Choćby wydawałoby się, iż mamy do czynienia z symulatorem, to w pogoni za realizmem autorzy sięgnęli po niecodzienne rozwiązanie. Kiedy na ten przykład dowodzimy całym batalionem (a nie tylko plutonem), to nie możemy bezpośrednio przejąć kontroli nad jednym z czołgów (bo nie leży to w obowiązkach dowódcy batalionu). Innym ciekawym pomysłem jest ustalanie skuteczności ognia oddziałów sprzymierzonych na podstawie celności gracza. Tak więc, jeśli tafia co piąty nasz pocisk, to podobne rezultaty wykazują i inne załogi. Radzę więc dobrze potrenować przed wkroczeniem do akcji. Posunięcie takie wymusza większe zaangażowanie gracza. W tej grze naprawdę nie

można się obijać w oczekiwaniu, aż reszta czołgów odwali za nas czarną robotę. Bardzo pożytecznym szczegółem jest licznik pokazujący, ile czasu pozostało do zamówionego ostrzału artyleryjskiego. Znacznie ułatwia to synchronizację działań.

Steel Beasts w ogóle nie zawiera kampanii. Na pociechę zaserwowano nam edytor scenariuszy. To trochę tak, jakbyśmy zamówili w restauracji kolację, a kucharz przyniósłby nam składniki i kazał samemu sobie ją ugotować. Jest jeszcze i tryb dla wielu graczy, ale przyznam, że szkoda na niego impulsów...

Na koniec nie sposób nie wspomnieć o ogromnej liczbie buraków i niedociągnięć. Nie wiem czemu, ale notorycznie psu mi się w Abramsie laser, bez którego prowadzenie skuteczne-

go ognia jest bardzo trudne. Rozumiem, że wszystko ulega zużyciu przy eksploatacji, ale żeby zawodził już przy dziesiątym strzale? Toż to lekka przesada. Oprócz tego znajdziemy tu takie "kwiatki" jak pojawiający się napis "Loader disabled". (Ciekawe, co oznacza? Może ktoś mu wyjął wtyczkę z kontaktu?) Ponadto jedną z misji można ukończyć, zanim się ona na dobre rozpocznie. Mamy w niej za zadanie zniszczenie przeciwnika broniącego się w wiosce. Odpalamy misję, po czym, zanim zdążymy kliknąć myszą, na wiochę spada potężna nawała artyleryjska i pojawia się napis informujący o znakomitym wykonaniu misji (jakby to było takie proste, już dawno zostałbym pancernikiem).

Ponadkilkusetstronicowa instrukcja wzbudza respekt i wskazuje, iż w przypadku Steel Beasts mamy do czynienia z naprawdę skomplikowaną symulacją. Co z tego, skoro radość z gry gubi się gdzieś między kieszko a siemiężnym sterowaniem. Ja tam już wolę pograć w zabytkowego Yankee Team (jeżeli znajdzie jeszcze gdzieś starego 386). Grywalność tego antyku bije dzieło eSim Games na głowę. W tej grze nawet kwadratowy pedzel w edytorze terenu zostawia na mapie okrągły ślad (a jakże!) i odwrotnie. Całość wygląda na, jak by to dyplomatycznie napisać, produkcję wybitnie niskobudżetową. Duży plus za odwagę tym, którzy zdecydowali się coś takiego w dzisiejszych czasach wydać.

PS1 Od jakiegoś roku leży w redakcji mój tekst na temat M1 Tank Platoon II z Microprose (do Świnki). Wróble ćwierkają, że mniej więcej w okolicach tego numeru recenzja ta powinna trafić do druku. Odsyłam tam wszystkich, którzy po zetknięciu ze Steel Beasts czują niedosyt. [Od redakcji - a słowo stało się ciałem...]

PS2 Wiem, wiem, ludzie z West Point zakupili sporo egzemplarzy Steel Beasts do... szkolenia czołgistów. No cóż, może po prostu chcieli sobie pograć na koszt podatnika albo administracja nie dała im funduszy na nic lepszego?



Ocena:

4

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
Shrapnel Games / eSim games  
**Dystrybutor:**  
Shrapnel Games / eSim games  
**Internet:**  
http://www.steelbeasts.com  
**Wymagania:**  
P 266 MHz, 32 MB RAM, Win 95,  
karta graf. z 2 MB pamięci  
**Akcelerator:**  
niepotrzebny

**Plusy:**  
• dźwięk  
• edytor terenu  
• dwa czołgi do wycisłu, w tym Leopard A2  
• wysoki, choć nierówny realizm

**Minusy:**  
• nie obsługuje akceleratora  
• kiepska grafika  
• wiele niedociągnięć  
• brak kampanii  
• małe możliwości konfiguracji

Demo na CD 07/2001



# Project IGI

*Czasami gry potrafią płać człowiekowi bardzo dziwne niespodzianki - na przestrzeni ostatniego miesiąca zostałem zaskoczony aż dwukrotnie. Za pierwszym razem jak najbardziej pozytywnie, ale za drugim już nieco mniej. A na dodatek to wszystko w obrębie jednego li tylko gatunku: ambitnych shooterów FPP. Za całe to zamieszanie odpowiadają zaś Delta Force: Land Warrior i Project IGI, przy czym uczciwie przyznam, że o ile z początku Delta Force było mi zupełnie obojętne (a okazało się świetne!), to z Projektem IGI wiązałem bardzo, ale to bardzo duże nadzieje. Niestety, jak się okazało, zbyt wielkie...*

Allor

**T**ę grę, w kształcie bliskim wersji finalnej, można było zobaczyć na tegorocznym ECTS-ie. I wyglądała świetnie! Pierwsze, co przychodziło wtedy do głowy (przynajmniej mojej), to maksymalnie podkręcony Metal Gear Solid. Wielki i realistycznie wyglądający teren akcji... Równie wielki nacisk położono na skrytość działania, a to wszystko obserwowane oczywiście z oczu naszego wojaka. Wydawało się, że lepiej już być nie może; zabawa z komputerami systemów bezpieczeństwa, niszczenie kamer czy obsadzenie z Dragunowem jakiegoś górującego nad

wanie planu, ale po dłuższym obcowaniu z tym tytułem muszę ze smutkiem stwierdzić, że do wyśnionego ideału jest mu niestety daleko. A wszystko za sprawą paru błędnych założeń twórców, przez które tak wspaniałe zapowiadający się tytuł skończył swój żywot na mym osobistym składowisku "niespełnionych nadziei".

Ani demo, ani nawet pierwsza misja takiego stanu rzeczy jeszcze nie zapowiadały. Na pierwszy rzut oka wszystko było w jak najlepszym porządku, a tytuł wręcz kipiał dobrymi pomysłami. Ot, takie choćby banalne

wchodzenie po drabinie, przy którym następuje przejście do widoku z TPP. Niby nic wielkiego (co by nie powiedzieć, że niezbyt to naturalne i u co poniektórych może wręcz wywołać sprzeciw!), ale w praktyce okazało się pomysłem całkiem niezłym. Ba, moim skromnym zdaniem, nie dość, że wcale nie przeszkadza, to jeszcze taka obserwacja z zewnątrz wręcz poprawia nastrój! Zdaję sobie sprawę z tego, że może to być wynikiem mego spacerowania Metal Gear Solidem, ale i tak uważam, że zjazd na linie, włamywanie się do komputera czy chodzenie po linie wygląda z trzeciej osoby dużo lepiej - choćby z tego powodu, że widzimy swoje odsłonięte plecy, zza których, teoretycznie w każdej chwili, może paść cios.

Mile było również i to, że nie ma najmniejszych problemów z podnoszeniem broni z trupów. Jest to zresztą właściwie (o ile tylko nie chcemy być nadmiernymi pacyfistami) wręcz niezbędne, bo na pierwszą misję zabiera się jedynie MP5 z tłumikiem, Glocka i nóż. Niby wystarczy (zwłaszcza że MP5 ma coś w rodzaju zooma - broń pozwoli sobie zbiorczo omówić w dalszej części artykułu), ale amunicji mamy zazwyczaj bardzo mało. Poza tym czuję jakiś dziwny sentyment do kałaszy, a te można zdobyć jedynie przez odprawienie wrogów na lepszy świat. Zresztą na pierwszej misji jedynie w ten właśnie sposób można wejść w posiadanie Dragunowa, a ten, w połączeniu z górującą nad bazą wieżą, pozwala czuć się "zawsze sucho, zawsze czysto, zawsze pewnie", że o uskrzydleniu nawet nie wspomnę. Ale nie ma róży bez kolców - nie dane mi było znaleźć np. opcji zmiany nastawień celownika optycznego, bez czego w Delta Force nie da się żyć. Ale cóż, takie małe niedopatrzenie nie wpływa przecież na grywalność - no, chyba że ktoś jest absolutnym maniakiem realizmu, ale ta gra takiego wrażenia nie sprawia. Przynajmniej przy pierwszym do podejściu, ale przecież nim właśnie się zajmujemy.

Poważniejszy zgrzyt pojawia się dopiero przy końcu misji, kiedy to nasz bohater opuszcza bazę w ciężarówce. Coż, skoro na prawo i lewo trąbi

się o wielkim terenie akcji (i fakt - wielki to ci on rzeczywiście jest!), to czemu u licha, zamiast dać graczowi możliwość samodzielnego kierowania ciężarówką, przenosi się go automatycznie do kolejnej misji? To po kiego grzyba jest ten kaliber, skoro robi on jedynie za tło? Równie dobrze można by przecież wstawić w to miejsce



wysokiej rozdzielczości teksturę - efekt byłby przecież taki sam! Ale to i tak najmniejszy pikus. Samochodem tym bowiem docieramy do wrażeń baterii przeciwniczej (nieważne, że drogi tamże nie ma, a z przebiegiem takich wartości nasz zdobywczy wóz miałby bardzo duże problemy) i... i lądujemy niemal w samym środku akcji. Hmm, ciekawe w takim razie, jak się do tej bazy dostaliśmy, że nikt nie zastrzelił nas wcześniej... Ale co tam, to w końcu nie symulator, więc czepiać się za bardzo nie ma czego. Wystarczy wyciągnąć zdobytego wcześniej kałasza i... i tu dostajemy przysłowiową pałką przez łeb, bo znowu na stanie mamy jeno Glocka, nóż i MP5! Zdobyte wcześniej broń po prostu... znikają!!! A to jest już duże przejęcie, w bezsensowny sposób utrudniające przejście kolejnych misji - bo nie dość, że broń na misję mamy przyznaną odgórnie, to jeszcze nie możemy niczego zaoszczędzić we własnym zakresie! I gdzie tu realizm? No ale zapomniałem, że to przecież nie realistyczny symulator...

Ha, ale w takim razie, skoro oni grają nieczyście, to i ja postanowiłem, że od tej pory podejść do tej gry jak do zwyczajnej strzelanki. A jak strzelanka, to i zaczynamy misję od save'a! I tu drugie wielkie rozczarowanie - czegoś takiego jak SAVE w tej grze... nie ma!!! I, jak się okazuje, wcale nie jest to jakiś przeoczenie, a w pełni zamierzona decyzja - bo Project IGI ma być maksymalnie realistyczny, a w świecie rzeczywistym żadnego "zgrzywania gry" przecież nie ma. Coż, skoro takie są ogórne wytyczne samych autorów (a przynajmniej tak się sami na swych oficjalnych stronach chwala), to od misji drugiej postanowiłem podejść do tej gry, jak do symulatora. I wcale nie wyszło jej to na zdrowie...

Ale po kolei, zaczynając od obiecanych wcześniej broni. Wspominałem już, że na misję (przynajmniej te początkowe, bo później zdarza się i Dragunow i M4) wyruszamy zazwyczaj z Glockiem, MP5 i z nożem. I jest fajnie, gdyby nie parę przejęć. Otóż nasz MP5 wyposażony jest w mniej więcej dwukrotny zoom, rzecz oczywiście równie przydatną, co superrealistyczną. Bo dzięki niemu w walce na praktycznie dowolne dystanse nasz MP5 bije kałasza na łeb, na szyję! A przecież zasięg celnego ognia z MP5 wynosi coś koło 80 metrów, a kałasza co najmniej cztery razy więcej! Ale nie to, że dzięki zoomowi z MP5 równać się może dopiero Dragunow. Jeszcze śmieszniej jest, gdy weźmiemy pod uwagę różnice w zachowaniu się tych broni w rękach naszego

## Uzbrojenie:

### N62

Na bliską odległość cichy i śmiertelny.

### Glock 17

Broń osobista agenta: całkiem celna, ale niezbyt skuteczna  
Producent: Glock GmbH  
Kaliber: 9x19 mm  
Pojemność magazynka: 10 lub 17 nabo  
Zasięg efektywny: 90 m  
Szybkość wylotowa pocisku: 350 m/s  
Masa pustej broni: 350 g  
Szybkostrzelność teoretyczna: 170 pocisków na minutę

### Uzi

Pistolet maszynowy na wyposażeniu wroga - sprawdza się w zamkniętych pomieszczeniach  
Producent: IMI (Israel Military Industries)  
Kaliber: 9x19 mm  
Pojemność magazynka: 25 lub 32 nabo  
Zasięg efektywny: 45 m  
Szybkość wylotowa pocisku: 400 m/s  
Masa pustej broni: 3,70 kg  
Szybkostrzelność teoretyczna: 600 pocisków na minutę

### MP5 SD3

Dobra broń uniwersalna, wyposażona w bardzo przydatną funkcję zoom i tłumik  
Producent: Heckler & Koch GmbH  
Kaliber: 9x19 mm  
Pojemność magazynka: 15 lub 30 nabo  
Zasięg efektywny: 80 m  
Szybkość wylotowa pocisku: 285 m/s  
Masa pustej broni: 2,9 kg  
Szybkostrzelność teoretyczna: 600 pocisków na minutę

### AK47

Po prostu kałasza. Ma go zdecydowana większość wartowników, nie ile sprawdza się na otwartym terenie, ale ma duży odrzut czyniący strzelanie seriami praktycznie niemożliwym  
Producent: Rosja i większość państw byłego Układu Warszawskiego  
Kaliber: 7,62 x 39 mm  
Pojemność magazynka: 30 nabo  
Zasięg efektywny: 300 m  
Szybkość wylotowa pocisku: 600 m/s  
Masa pustej broni: 4,30 kg  
Szybkostrzelność teoretyczna: 600 pocisków na minutę

### M16 A2

Amerkański odpowiednik kałasza, z docrepieniem od spodu bardzo miłym granatnikiem  
Producent: Colt  
Kaliber: 5,56 x 45mm NATO  
Pojemność magazynka: 30 nabo  
Zasięg efektywny: 550 m  
Szybkość wylotowa pocisku: 991 m/s  
Masa pustej broni: 3,5 kg  
Szybkostrzelność teoretyczna: 600 pocisków na minutę

### SPAS 12

Shotgun - świetnie sprawdza się w zamkniętych pomieszczeniach, ale jest niemal bezużyteczny na otwartym terenie  
Producent: Franchi  
Kaliber: 12 mm  
Pojemność magazynka: 8 + 1 jeden pocisk w lufie  
Zasięg efektywny: 40 m  
Szybkość wylotowa pocisku: 430 m/s  
Masa pustej broni: 4,5 kg  
Szybkostrzelność teoretyczna: 40 strzałów na minutę

### Dragunow

Podstawowy karabin snajperski Układu Warszawskiego, wyposażony w bardzo dobry celownik optyczny i pociski o bardzo dużej mocy obalającej  
Producent: Rosja  
Kaliber: 7,62 x 54 R  
Pojemność magazynka: 10 nabo  
Zasięg efektywny: 800 m  
Szybkość wylotowa pocisku: 828 m/s  
Masa pustej broni: 4,31 kg  
Szybkostrzelność teoretyczna: 30 strzałów na minutę  
Celownik: PSO-1 z możliwością doczepienia noktowizora

### FN Minimi (Belgium) / M249 (USA)

Producent: The Belgian Fabrique Nationale  
Kaliber: 5,56 mm NATO  
Pojemność magazynka: 30 nabo lub pasy na 100 i 200 nabo  
Zasięg efektywny: 400 m  
Szybkość wylotowa pocisku: 940 m/s  
Masa broni: 6,5 kg z dwójnogiem, trójnog: dodatkowo 6 kg  
Szybkostrzelność teoretyczna: 1000 strzałów na minutę

### LAW 80

Wyzłutnia rakiet. Jesi twoją jedyną nadzieją w przypadku sam na sam z czelgiem  
Producent: Talley Industries  
Kaliber: 66 mm  
Pojemność magazynka: 1 rakiet  
Zasięg maksymalny: 1000 m  
Zasięg minimalny (poziomy pocisk się nie uzbroi): 10 m  
Optymalny zasięg przy atakowaniu celów nieruchomych: 200 m  
Optymalny zasięg przy atakowaniu celów w ruchu: 165 m



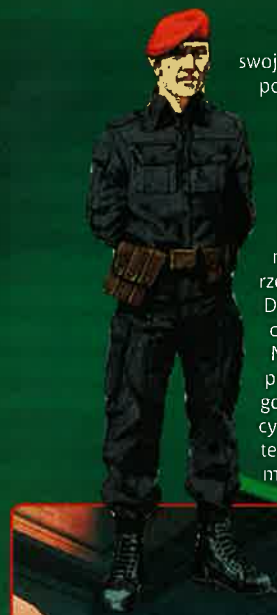
komandosa i jego wrogów. Bo w ichnich rękach porządnie kopiący kałasza staje się nagle spokojnym barankiem! Do tego stopnia, że pojedynki kałasza na kałasza mamy praktycznie z góry przegrane! Zachowujemy wprowadzić jakie takie szanse, o ile tylko nie strzelamy seriami (bo celny jest i tak pierwszy, góra drugi strzał), ale przy braku ustawień rodzaju prowadzonego ognia (wszystkie automaty mają włączone na stałe full-auto...), strzelanie pojedynczymi pociskami jest właściwie niemożliwe. To jednak dałoby się jeszcze przeboleć, gdyby nie fakt, że wrogowie seriami (fakt, krótkimi, ale jak na możliwości naszego hero i tak ze 3 razy za długimi) walą niemal bez najmniejszych problemów! Ok., zdaję sobie sprawę, że przechodzą w kałaszołogii gruntowne przeszkolenie, że są najlepszymi z najlepszych i w ogóle (zwłaszcza "w ogóle", bo z opanowaniem rzucającego się jak szalony derwisz kałasza nie mają problemu i zwykli wojacy, a nie tylko wraża elita...), ale, do jasnej ciśnie, wcielamy się przecież w rolę komando-sa! Po służbie w SAS! To czego oni go tam uczyli, jeśli nie strzelania?!



Nie powiem - trochę mi już ulżyło. Ale tylko trochę, bo bardzo nie lubię, jak ktoś próbuje wcisnąć ciemnotę, mówiąc, że białe jest czarne. A tak właśnie mają się sprawy z realizmem w uzbrojeniu w Projekcie IGI. Na dobrą sprawę realizmu tego tutaj brak, bo potraktowany został w sposób co najmniej luźny. I jak się to ma do braku "psującego realizm" zapisywania stanu gry? Jak dla mnie - nijak... Zresztą na forum dyskusyjnym twórców pojawiło się też i inne wyjaśnienie braku save'a. Jak się bowiem okazało, jego wprowadzenie nie było w ogóle na początku planowane. W zamian za to poziomymy miały być wystarczająco małe, by ich powtórne przejście nikogo do szewskiej pasji nie doprowadzało (ciekawe w takim jednak razie, po co się twórcy chwalili dużymi mapami??). Etapy z czasem się jednak zwiększały, ale, jak przyznał główny programista, wprowadzenie save'a trwałoby za długo, by zdążyć z wypuszczeniem gry przed świętami... Coż, najlepiej podsumował to jeden z rozmówców tej listy - "nie wkładacie w

**Ambitny shooter FPP.**  
**Ale dla miłośników maksymalnego realizmu za wiele tu uproszczeń, a zwolennikom akcji lekkiej i przyjemnej - przy braku save'owania - za mało tu nie będzie.**  
**Szkoda, mogło być pięknie.**





swoją pracę ani odrobiny serca". Jedyne, co w tym momencie pozostaje, to wiara, że save zostanie dodany w patchu, ale to wszystkim proponowałbym sprawdzić przed ewentualnym kupnem tej gry, bo inaczej może się okazać, że jedyną szansą na jakąś zabawę będzie granie z włączonym trenerem...

A to akurat wyjściem najlepszym nie jest, bo poza oczywistymi uproszczeniami, rzucającymi się bardzo szerokim cieniem na twierdzenia o "realizmie", parę całkiem realistycznych rzeczy się jednak w IGI znajdzie. Na przykład nazwy broni. Dobra, odstawiam już sarkazm na bok, a tu naprawdę parę całkiem niezłych pomysłów się znajdzie. Np. zwiad satelitalny. Podpięto go pod przenośny komputer, za pomocą którego nasz agent może oglądać mapę okolicy (świetnie sprawdza się w tej roli i hi-techowa lornetka z regulowanym zoomem i identyfikacją wrogów). W ten spo-



sób można też przeglądać cele misji: dzięki "dojściu" do satelitów używanie mapy nabiera zupełnie nowego wymiaru. Widac na niej na przykład trasy patroli wroga, co umożliwia dokładne zaplanowanie wejścia do bazy. I byłoby to naprawdę super, gdyby nie to, że, w przeciwieństwie do Rainbow Sixa, dysponujemy tu tylko jednym żołnierzem, a w dodatku nie da się planu jakos utrwalić (np. w postaci punktów nawigacyjnych). No i oczywiście trzeba się jeszcze później samemu zająć jego wykonaniem, a to, przy niezbyt szczęśliwych założeniach gry, nie jest ani za proste, ani za wciągające. Od trzeciej misji zaczynają się bowiem schody w postaci dużych (a w każdym razie czasochłonnych) terenów akcji - a w przypadku porażki trzeba taką misję przechodzić oczywiście od nowa.

Do zalet gry zaliczyć można by jeszcze niezgorszy design baz. Aczkolwiek z superrealizmem ma to również niewiele wspólnego, bo co z tego, że zejdziemy do pomieszczeń mieszczących generatory, skoro nie można im nic zrobić? A przecież ich wyłączenie z akcji byłoby całkiem niezłym sposobem na wprowadzenie zamieszania! Jako zaletę można by również przyjąć konieczność walki z wrzącymi pojazdami. A raczej można by było, gdyby nie fakt, że poza takimi, w pełni "żywymi", które potrafią się odgryzać, spotyka się również i pojazdy niezwykle groźne (przynajmniej wg informacji zawartych w materiałach z odprawy), które po prostu sobie stoją. I żeby nie było niedomówień - ich załogi także chcą do walki nie przejawiają, dzięki czemu można bez problemu wysadzić całe to tałajstwo w powietrze za pomocą C4...

Żeby jednak nie było, że wszystkiego się tu czepiam i we wszystkim znajduję jakieś dziury (ha, całkiem mile zajęcie, zwłaszcza jako odpłacanie za wciska-

nie ciemnoty...), to bez bicia przyznaję, że bardzo fajnie rozwiązano w Projekcie IGI sprawę rykoszetów i w ogóle pocisków oraz ich oddziaływania na otoczenie (a przynajmniej jego część, bo o niezniszczalnych konsolach sterowniczych pozwól sobie się nie rozpisywać). Takie np. drewniane baraki czy drzwi stanowią praktycznie zerową ochronę przed nieprzyjacielskim ogniem; przy strzelaniu w beton czy stal mamy do czynienia nie tylko z syjącymi się odłamkami, ale i z rykoszetami. I to bardzo fajnie wyglądającymi! Także i okna nie niszczą się całkowicie od pierwszego strzału, dzięki czemu można później podziwiać szyby z kilkoma gustownymi dziurkami po kulach (bo kul rzecz jasna nie powstrzymują).



Wszystkie te zalety (i oczywiście wady) błędą jednak przy jednej, dla żywotności gry najważniejszej. Otóż nie można w nią pograć przez sieć! W żaden sposób! Nie dostajemy również żadnego edytora misji, a to oznacza jej bardzo szybką śmierć. Zresztą może to i dobrze, bo w obecnej formie ciężko mi jakoś tę grę polecić...

Owszem, graficznie jest całkiem niezła (choć, jak na swoje wymagania, wcale super nie jest), odgłosy także dobrano całkiem realistycznie, wiele tu broni, dużych map i sensownych baz, ale... No właśnie, dla miłośników maksymalnego realizmu za wiele tu uproszczeń, a dla zwolenników akcji lekkiej i przyjemnej - cóż, przy braku save'owania nastrój lekkoci i przyjemności jest raczej nie do osiągnięcia. Stąd też i końcówka (nie będę ukrywał - jak na ten tytuł - bardzo niska!) ocena. Twórcy sami są jednak sobie winni. Gdyby był save, te dwa oczka wyżej bym bez wahania dał, ale w obecnej formie ciężko mi wymyślić, komu ta gra mogłaby się spodobać... Większość znajomych doszła w niej bowiem jedynie do misji trzeciej i dała sobie spokój, a ciężko mi polecić jako coś dobrego grę, którą ma się chęć odstawić na półkę już po paru godzinach grania...

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
Eidos Interactive

**Dystrybutor:**  
IM Group, tel. (022) 6422766

**Internet:**  
www.project-ig-i.com

**Wymagania:**  
PIV/500, 64 MB RAM

**Akcelerator:**  
niezbędny, zgodny z Direct3D

**Plusy:**

- całkiem sporo broni
- duże mapy
- trzeba myśleć
- dostęp do zwiadu satelitarnego
- hackowanie systemów bezpieczeństwa
- dość różnorodne uzbrojenie
- rykoszety od muru i części metalowych
- drewno nie chroni przed pociskami

**Minusy:**

- brak opcji save!!!
- broń nie przechodzi na kolejne misje
- duże mapy
- nieco przejęta umiejętność wrogów
- niezbyt realistyczne zadania
- te wymagania
- i w sumie dla nikogo...

Ocena:  
**6**

Demo na CD 03/2001

# JUŻ W SPRZEDAŻY!

KONTYNUACJA NAJLEPSZEJ GRY STRATEGICZNEJ WSZECHCZASÓW

## CYWILIZACJA II PRÓBA CZASU

**3 w 1**

TRZY GRY W JEDNEJ!

Gry z serii „Cywilizacja” to jedne z najlepszych gier strategicznych jakie do tej pory ujrzały światło dzienne. Cywilizacja 2 Próba Czasu to kontynuacja tej serii i tak naprawdę aż trzy gry w jednej! Pierwszą to Cywilizacja II, klasyczna gra strategiczna, której akcja rozgrywa się na powierzchni naszej planety, druga to Wszechświat Lalande 21185, którego akcja rozgrywa się w kosmosie na odległych, niezbadanych planetach trzecia to Świat Midgardu, czyli miasta w chmurach, głęboko pod powierzchnią lądu lub w podwodnej otchłani. Podejmij wyzwanie - stwórz potężne i rozwinięte mocarstwo w każdym z tych odmiennych światów. Wyrusz w podróż w nieznane, by odkryć, a następnie podbić nowe ludy, kultury, dzięki lądy, wielkie kontynenty. Buduj, broń się i atakuj. Zarządzaj swoim światem mądrze i sprawiedliwie, bądź władcą bezwzględny ale i rozważny. Stań się częścią historii.

Po raz pierwszy możesz dołączyć do trzymilionowej rzeszy fanów Cywilizacji 2 grając w profesjonalnie przygotowaną polską wersję gry i płacąc jedynie 79 złotych!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
(0-22) 519 69 69  
www.wirtualny.com

Wersja polska

Wyłączna dystrybucja w Polsce  
**CD PROJEKT**  
www.cdprojekt.com



**MICRO PROSE**

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA  
**79<sup>90</sup>**  
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA  
**PL**  
CD PROJEKT





*Pilota "macha" - wielotona-  
wej humanoidalnej jednostki  
bojowej, na które już wrosło w  
światło graczy, stając się sym-  
bolem japońskiej inżynierii w dyscyplinie  
zwanej wojną przyszłości. Jest znane na tyle, że  
wydają się, iż "macha" istnieją od zawsze". Tym-  
czasem firma, która wymyśliła i upowszechniła tę  
nazwę, FASA Corporation powstała dopiero w  
1980 roku - siłą rzeczy więc nie mogą mieć  
więcej niż 20 lat. Mr Jedi upiera się wpraw-  
dzie, że wielkie roboty narodziły się w Japo-  
nii, w latach bodajże 60., ale jego fascyna-  
cja Japonią sięga już tak daleko, że  
tylko patrzeć, jak popelni  
seppuku, by dołączyć do  
"onych", czy jak tam się  
odmienia japońskie "oni" -  
"duchy"... Tak czy owak, popu-  
larność przerosniętych pancerzy bojo-  
wych w grach jest niezwykła, a naśladowców  
idei FASA - wielu, że wspomnę tylko Sierę i jej  
EarthSiege (pełna dwójka w CDA #41 - 10/99).*

Gem.ini

# MECHWARRIOR 4 VENGEANCE

Nie ma jednak jak Ten-Od-Którego-Wszystko-Się-Zaczęło - BattleTech. Lata doświadczeń FASA i znane graczom uniwersum dawały zwyczajowo produkty znacznie wybijające się ponad przeciętność. Już pierwsze z nich, te odpalane na XT-ach, potrafiły zdobyć serca graczy. Patrz: dodatek do dwójki, zaś Mercenaries w dalszym ciągu ma swych aktywnych zwolenników! Później wprowadził nas do świata MechWarrior 3, który, zdaniem wielu, sprzeniawierzył się wartościom reprezentowanym przez poprzednie, zawodząc pod względem tak treści, jak i formy, jednak twierdzeniom takim przeczy fakt, że MW3 był jednym z bestsellerów roku 1999. Jeśli już o sprzedaży mowa: ogólnie sprzedano ponad 7 milionów kopii wszystkich tytułów

**Jeśli nigdy nie grałeś w żadnego z MechWarriorów - spróbuj teraz, to okazja najlepsza z możliwych.**



tej serii. Liczbę ludzi, którzy mieli z nimi kontakt (czyli w nie grał), oblicza się zaś na ponad 20 000 000! Dwadzieścia milionów! Uznanie dla serii widać też poniekąd w liczbie poświęconej jej stron fanów: aktualnie ponad 5 tysięcy! Co więcej: zarejestrowanych mechowojowników stanowiących BattleTe-

chowe bractwo online'owe jest obecnie ok. 90 tysięcy! Doprawdy nie wiem, co sprawia, że jest nas, zafascynowanych Światem Zmierzchu aż tylu. Nie ukrywam jednak, że na pewno to nieuchwytnie coś, co sprawia, że kolejne MechWarriory natychmiast dotraczą do mojej prywatnej listy nieśmiertelnych.

MechWarrior 4: Vengeance wydawał się jednak początkowo... inny. Płyta z grą (jedna z dwóch) zawirowała w napędzie. Byłem absolutnie pewny, że nie opuści go przez przynajmniej tydzień! Tymczasem już w dwie godziny później spoczywał on, pieczołowicie zapakowany, pod stołem wydruków zdobijących moje stanowisko pracy, ja zaś zabierałem się za zarzucone w momencie jego przybycia zajęcia. Przyznaję bowiem - odbiłem się od niego

bardzo boleśnie. Nie był bowiem tym, czym spodziewałem się go zobaczyć, czyli kontynuacją w linii prostej MechWarriora 3. Był... no właśnie: inny. Właśnie dlatego zszedł na dalszy plan i leżał, stanowiąc niemy, lecz wymowny wyrzut sumienia przez dobrych kilkanaście dni. Dopiero gdy Naczelny począł krzywo spoglądać w moją stronę, wymieniając przy tym mimochodem listę nieprzyjemnych wypadków, które mogą przytrafić się wracającemu do domu recenzentowi, który nie wywiązuje się z obietnicy sporządzenia recenzji, krzywiąc się dałem mu jeszcze jedną szansę. Zabrałem go w piątek do domu, w sobotę ok. południa zainstalowałem... by paść na łóżko ok. trzeciej w nocy po zaliczeniu dokładnie połowy kampanii, po 15 godzinach gry bez przerwy. Zасыpiając i widząc pod



po-  
wiekami maszyn, lecz  
mimo to: nieprawdopod-  
dobnie zwinne sylwetki  
toczące ze sobą niewia-  
rygodnie widowiskowy  
bój - oblecałem sam dać  
sobie w dziób, jeśli cho-  
by raz pomysł zle o Bat-  
tleTechu...

Zaczniemy jednak od początku - od tej pierwszej instalacji, bo w przypadku MW4 również i o niej da się powiedzieć ze dwa zdania. Już podczas instalacji raczeni jesteśmy obiecującym "nowym": instalator odmawia dalszej współpracy nie tylko, gdy odmówimy zgody na standardowy cyrograf w rodzaju: "Jeśli nasz program sformatuje ci niskopiętrowy dysk twardy, nie jest to wina ani nasza, ani jego, lecz błędnego użytkownika", każący kontaktować się z tym niezwykłym, bo w praktyce nieistniejącym, tworem zwanym Pomocą Techniczną. Nie tylko wtedy, powtarzam, ale również wówczas, gdy nie zdecydujemy się na użytkowanie proponowanego DirectX 8.0! Niezbyt szczęśliwy, bo różne opinie o nich krąży, pozwoliłem na restart komputera i uruchomienie właściwego instalatora. I wtedy spotkała mnie pierwsza przyjemna niespodzianka: procesowi lokowania plików na dysku twardym (min. 500 MB...) towarzyszy muzyka, której brzmienie - co zaskakujące, bo zwykle muzyka jest w moim przypadku pierwszym elementem ustawianym na off - bardzo przypadło mi do gustu! Trudno stwierdzić, do jakiego gatunku należy: mocny bit złagodzony bowiem został ambientowymi fragmentami, partie solowe przesterowanej gitary zaś - partiami chóru! Zamyślem jej twórcy - Duane'a Deckera, nawiasem mówiąc uznanego kompozytora branżowego, autora muzyki do m.in. MechCommandera (zwykłego i Gold) i MechWarriora 3 (jak widać: wszystko w rodzinie...) było stworzenie ścieżki dźwiękowej godnej nie tylko gry, ale i filmu. I trzeba przyznać, udało mu się to: wykonana przez muzyków z Seattle Symphony Orchestra, kierowanych przez samego kompozytora, zmasterowana z studiach filmowych, złożyła się na 70-minutowy krążek, który dostępny jest... w zwykłych sklepach muzycznych! Tym samym jest to prawdopodobnie pierwsza ścieżka dźwiękowa stworzona na potrzeby gry, której słuchać będą miłośnicy niezwiązani kompletnie z komputerami! Zresztą, dość już o niej: mnie w każdym bądź razie towarzyszyła przez cały czas grania.

Kolejnym krokiem przybliżającym mnie do gry było intro. Niestety, co przynajmniej z żalem, nie wywarło ono na mnie takiego wrażenia, jak wprowadzenie do MW3. Prócz dwóch może momentów: wspaniałego ujęcia z wnętrza kokpitu na zbliżające się rakietę oraz ujmującego widowiska w postaci alpha-strike'u w wykonaniu Vulture'a. Resztę pominię milczeniem. Ale cóż, filmy wątpliwej jakości towarzyszą nam w czasie całej gry, ilustrując i napędzając mocno naciaganą fabułę. Ta w skrócie przedstawia się tak: syn diuka Dresari (bodaj bym nigdy się tak nie musiał nazywać... :) dowiaduje się, że jego rodzinna planeta, Kentares IV, należąca do Domu Liao, została napadnięta zdradziecko przez poddanych Domu Steiner, wszystkich zaś stających czynny opór, w tym członków jego rodziny, wymordowano. Natychmiast postanawia wracać do domu, by za pomocą wiernego Bushwackera przywrócić ład i sprawiedliwość. Słowem: motywem wiodącym fabuły jest tytułowa zemsta nastoletniego bohatera. Co mi się w niej nie podoba, czego mi w niej zabrakło? Motywu. Nie widzę bowiem sensu, by w warunkach pokoju, ba, sojuszu pomiędzy Liao i Steiner, mogło dojść do takich incydentów. Tym bardziej że nie wspomina się o wyjątkowych cechach Kentares IV. Jakkolwiek by jednak motyw agresji był - w grze jest ona faktem, co oznacza, że w trakcie 30 misji będziemy musieli rozmaitymi sposobami nadgryzać maszynę wojenną Steiner... (Nie tym razem, bracia ze Steiner, nie tym razem...)

Tak jak każdą podróż należy zacząć od małego kroku, tak tę rozbudowaną na długość kampanii rozpocząć powinien trening. Sterowanie mechem nie powinno wprawdzie sprawiać problemu każdemu, kto miał już na głowie neurohelm (czytaj: grał wcześniej w którąś z wymienionych we wstępie gier) i dysponuje dobrym, wyposażonym w trzecią ośkę i przepustnicę dżoia. Należy jednak

przyzwyczaić się do pewnych nowości, przede wszystkim innego modelu ruchu; nie czuje się już tego, że maszyny mają po 70 ton - przyspieszają w mgnieniu oka! Nie widać również ciężkości mecha przy obracaniu się, szczególnie gdy stalowy kołos robi to przy małych prędkościach i śmiesznie balansuje na jednej nodze... Wreszcie: zderzając się z czymś, co nie ma zamiaru się rozpaść, nie ma już znanego z poprzedniej części "odbicia się" od tego czegoś. Tu mech po prostu zatrzymuje się... Nie wierząc w to, co widzę, zainstalowałem MechWarriora 3 (a mówiłem, że będzie stał u mnie na półeczce?; niestety, nie udało mi się zdobyć nigdzie dodatku doń - Pirates' Moon...) i sprawdziłem, czy pamięć mnie nie myli. Otóż nie - tam rzeczywiście czuło się, że mech waży te parędziesiąt ton.

To nie był jednak koniec złych wieści: już w trakcie treningu stałem się świadkiem zdarzenia, które, zapewne, w zamiarach twórców miało wywołać uśmiech na twarzy gracza (nie zdradzę, w czym rzecz, nie chcę pozbawiać was radości zgrzytania zębami...). Pech doprawdy, że mnie skojarzyło się ono jednoznacznie z symbolem bezmyślności i humoru na siłę - z Jar-Jar Binksem z E... Nawiasem mówiąc, całe szczęście dla MW4, że pozostałe przerywniki robił ktoś inny, kto lepiej - moim zdaniem - pojmował pojęcie nastroju BT.

Wtedy jednak, nie wiedząc jeszcze o tym, musiałem nieledwie zmuszać się, by wystartować kampanię... i przeżyć kolejny szok: nie mam prawa wybrać bohatera! Jestem skazany na wspomnianego już syna diuka Dresari, blondyna o rzewnym spojrzeniu niebieskich ślepiów, przypominającego jako żywo liderów popularnych w niektórych kregach boysbandów! A przecież utożsamianie się z tak wyglądającym bohaterem nie jest, dam głowę, w większości przypadków możliwe! Ostatnim gwoździem do trumny, w której złożone zostały zawieszane nadzieje, był brak odpraw tak wspa-

niale budujących klimat trójki. I nie oznacza to, że nie ma ich w ogóle, są - tyle że robione na engine'ie, a więc siłą rzeczy nie tak dopieszczone. Nie to jednak było najgorsze: ten układ prezentacji zadania - kilka ujęć celu opatrzonego mówionym komentarzem - wymaga nie

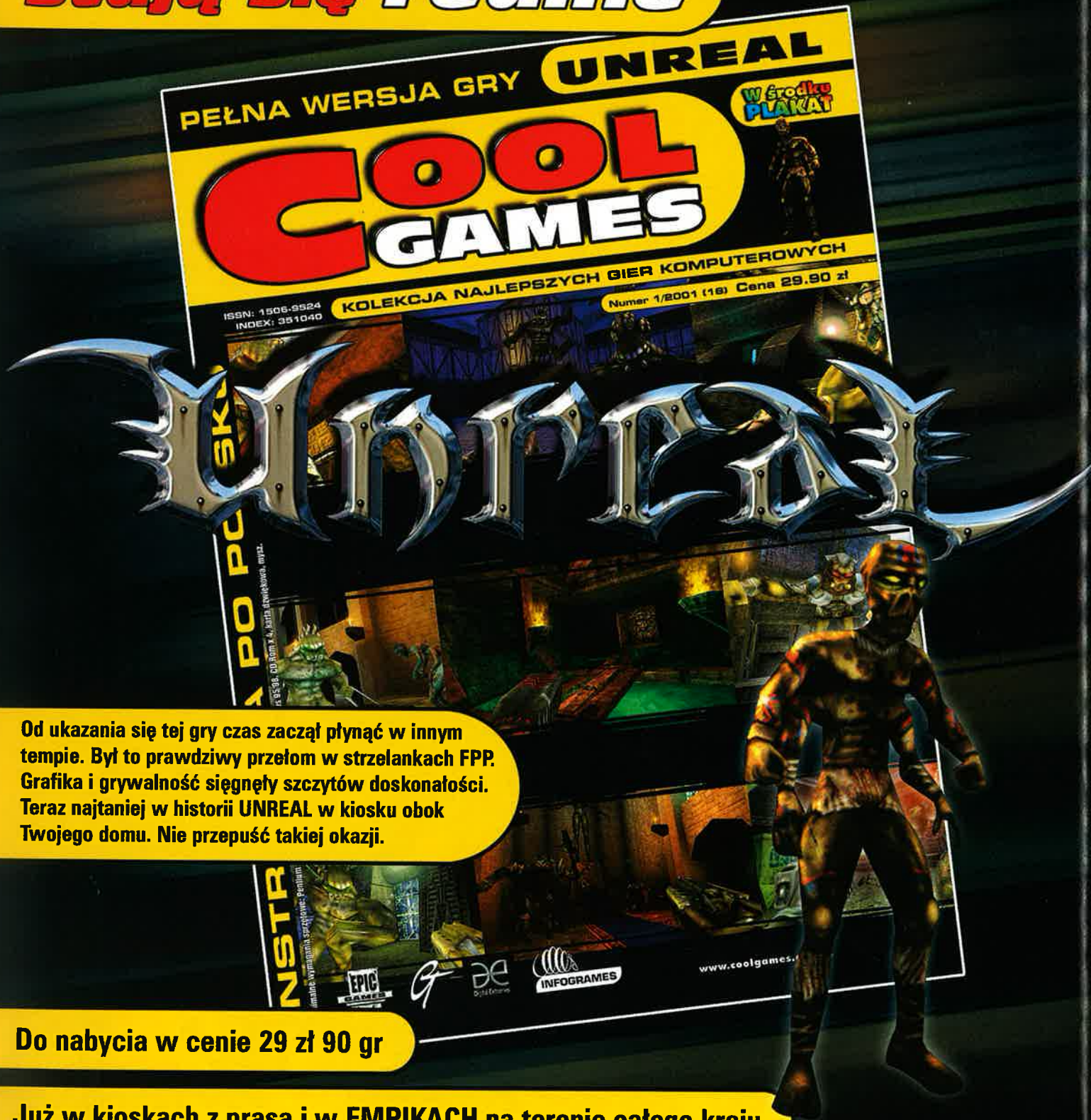
tylko co najmniej dostatecznej znajomości angielskiego, ale i wysokiego IQ! Jakkolwiek bowiem zwykle wiadomo, co robić, to nie zawsze wiadomo jak... Jeśli zaś dodać jeszcze do tego, że i graficznie briefing nie przypadł mi z początku do gustu - zrozumiała staje się moja doń niechęć.





# Nierealne rzeczy

## stają się realne



Od ukazania się tej gry czas zaczął płynąć w innym tempie. Był to prawdziwy przełom w strzelankach FPP. Grafika i grywalność sięgnęły szczytów doskonałości. Teraz najtaniej w historii UNREAL w kiosku obok Twojego domu. Nie przepuść takiej okazji.

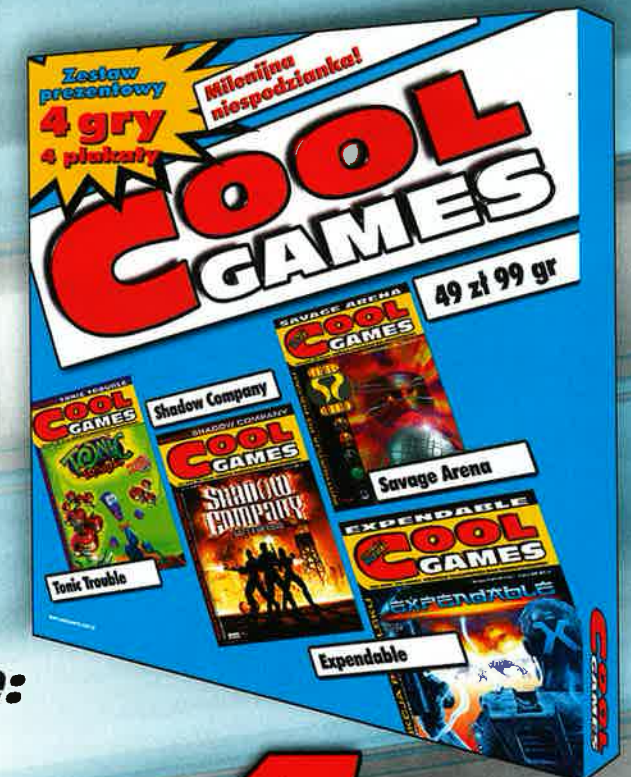
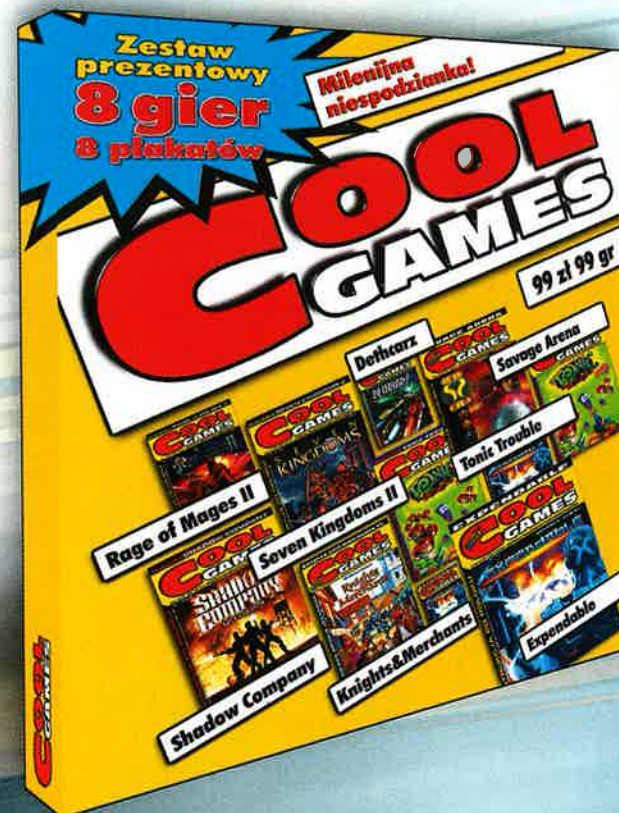
Do nabycia w cenie 29 zł 90 gr

Już w kioskach z prasą i w EMPIKACH na terenie całego kraju

Zamów w redakcji z dostawą do domu

# Jeszcze

## w sprzedaży



Zestawy prezentowe:

# 8 gier lub 4 gry

## po niewiarygodnie niskich cenach.

**Rage of Mages II**  
-RTS z elementami RPG

**Seven Kingdoms II**  
-druga część legendarnego RTS-a

**Expendable**  
-strzelanka w 3D, kosmiczne klimaty

**Savage Arena**  
-gra sportowa, ale co to za sport!

**Shadow Company**  
-gra akcji i strategia w jednym

**Tonic Trouble**  
-platformówka w 3D, rewelacja

**Dethcarz**  
-wyścigi samochodowe, śliczne!

**Knights&Merchants**  
-strategia czasu rzeczywistego po polsku



Oferta ważna do wyczerpania tytułów, redakcja zastrzega sobie prawo zmiany cen.

Uwaga:  
w cenie egzemplarza  
zawarte są koszty wysyłki

### ZAMAWIAM

Imię: ..... Nazwisko: .....

Ulica: ..... Nr. domu: .....

Miejscowość: ..... Kod Pocztowy: .....

Województwo: ..... Tel: .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa SoftPress Sp. z o.o. i na korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

podpis: .....

Adres redakcji:

**COOL GAMES**

SoftPress  
ul. Nowowiejska 5  
55-080 Kąty Wrocławskie  
tel. 0-71 3167639  
0-71 3167640





Graficznie MechWarrior4 przedstawia się... No właśnie - jak? Już pierwsze screeny, tropione i chwytywane w Sieci, pozwalały zauważyć tendencję odchodzenia od brudnych być może i jednolicie ciemnych, lecz dla mnie, właśnie dzięki temu tak battletechowo realnych kolorów otoczenia. Tu bowiem miejscami jest wręcz bajecznie kolorowo, co niezbyt zgadza się z moją własną, tworzoną przez dobre 8 lat wizją BattleTecha.

W tym momencie wiecie już, dlaczego MechWarrior 4: Vengeance wylądował w swoim pudełku, przywalony masą papierów: nie odpowiadał wizerunkowi, jaki wykształcił się pod wpływem trójki. Oczekiwałem MechWarriora 3 z poprawionymi niedoróbkami - otrzymałem zupełnie nowy, znacząco różniący się produkt. To jednak, że jest nowy i inny, nie oznacza, iż jest gorszy. Przeciwnie, po odrzuceniu uprzedzeń naprawdę może się podobać! Pierwszym wyraźnym wskaźnikiem tego była (po wymienionej we wstępie muzy-



ce)... jednak grafika! Jej nie-zwykła wręcz wiarygodność, fakt, że daje niemal pełne złudzenie rzeczywistości istniejących gdzieś pół bitew, nie pozwalała przekreślić MW4 bez zastanowienia. W odróżnieniu bowiem od nieco pustej trójki tu aż tłoczno jest od obiektów: czy są to bazy, czy porastające pagórki drzewa (bitmapy zmieniające się niemal niezauważalnie w obiekty trójwymiarowe, w chwili gdy do nich podchodzimy), czy nawet małe koczki w ogniu - sieniach do meków figurki zwierząt i ludzi! Ogromnym plusem było również to, że cały ten teren, od najgłębszych dolin po najwyższe szczyty, można nazwać śladem swego stalowego bohatera - nie ma w praktyce miejsca (poza obrzeżem mapy), którego nie można by było odwiedzić! Jednego tylko zabrakło, tego, co wzbudzało mój zachwyt w MW3: chybione wiązki rakiet nie wyrwywały już fragmentów terenu. Ten, choć zdecydowanie bogatszy, nie jest już transformowalny... Drugim z czynników każących zastanowić się nad swą postawą była pogoda: po raz pierwszy bowiem przyszło mi walczyć w śniegach,

## FASA - koniec drogi?

To, że MechWarrior jest komputerową adaptacją słynnej planszówki BattleTech, wie chyba każdy, kto choć raz miał bądź z jedną, bądź z drugą do czynienia. Nie wszyscy jednak wiedzą (jest to wieść otrzymana dosłownie w ostatniej chwili przed wystąpieniem numeru do drukarni), że firma macierzysta BattleTech (i n.in. Crimson Skies), FASA Corporation przestaje istnieć! Podane powody są mocno niejasne: mówi się o kłopotach na rynku gier planszowych, który przegrywa wyraźnie z grami komputerowymi i... znużeniu jej właścicieli tym tematem. Nieznacznym pocieszeniem może być fakt, że BattleTech nie zniknie wraz z FASA - prawa do (i Shadowruna) sprzedane zostały Wizards LLC, firmie założonej przez jednego z właścicieli FASA - Jordana Weismana, znanego z rzekomo rewelacyjnie sprzedającej się Mage Knight Rebellion. Co więcej, rozwiązania uniknie komputerowy dział FASA - Interactive, więc wciąż mamy prawo - i obowiązki! - czekać na rysujący się już wyraźnie na horyzoncie MechCommander 2! To też będzie hit! Mimo to nie wiem, czy wyjdzie to BattleTechowi na dobre. Sytuacja zanadto kłóży się z przypadkiem gamesworkshopowego Warhammer Fantasy Role-Play, który przekazany Hogshead Publishing z całym dobrodziejstwem inwentarza (czyli nieprawdopodobnie klimatycznym Starym Światem i całymi rzeszami wiernych fanów) dożywa gdzieś swych ostatnich dni...

w deszczu i mgle. Co ważne, warunki pogodowe i, ogólniej klimat, w jakim toczy się gra, wpływa znacznie na temperaturę rdzenia reaktora, czyli granie się mecha, grożące jego awaryjnym wyłączeniem! I tak, walcząc w śniegu, fire możemy trzymać wciśnięty niemal bez przerwy, potykając się na pustyni, jednak co moment słyszymy wygłaszany ciepłym kobiecym głosem komunikat o alarmowym stanie temperatury.

Nie sposób również nie docenić bogactwa i zróżnicowania misji. Ich liczba (30) i jakość zaspokoili, głowę dając, najbardziej nawet wymagających mechwojowników. Naturalnie, wciąż zdarzają się misje, w których w kolejnych punktach nawigacyjnych napotykamy kolejne mechy przeciwnika. To musi skończyć się wynikiem 0:9, przy łącznym tonażu powalonych przeciwników ok. 350 ton... Ale są także i takie, które przede wszystkim wymagają odrobiny zmysłu taktycznego, świadomości tego, że "nec Hercules...", oraz szczęścia. Weźmy misję, w której nasz błękitnooki bohater i jego stalowa maszyna muszą odnaleźć zaginionych techników i eskortować ich konwoj do miejsca, w którym będzie już bezpieczny. Nie byłoby problemu, gdyby nie to, że jest on atakowany w zasadzie bez przerwy przez coraz to nowych przeciwników. Co oznacza, że nigdy nie wystarczy ci czasu, jeśli będziesz chciał wszystkich niszczyć - ty masz jedynie odwracać uwagę napastników od ich celu! Albo inny przykład: zadanie polegające na zniszczeniu dropshipa Domu Steiner, zanim zdąży wystartować. Nie byłoby o czym mówić, gdyby nie to, że jego obsługa startuje niedługo po tym, jak pojawisz się w okolicy, wrogie mechy zaś (w tym jeden z lepszych w grze: dziewięćdziesięciotonowy Mauler), wrogie Bulldogi i wieże laserowe robią wszystko, by nie dopuścić cię w jego pobliże. Sprawdziłem: próbowałem dwukrotnie dotrzeć do niego - dwukrotnie startował praktycznie nieuszkodzony.



Wreszcie, za trzecim razem wyłączyłem radar, dzięki czemu niezauważony dotarłem do celu. Dopiero wtedy, po wydaniu skrzydłowym rozkazu ataku na atakujących, udało się zadanie wykonać...

Wykonywanie zadań ujawnia szybko kolejne zalety MechWarriora 4.

Przede wszystkim dokonano wielu poprawek mankamentów obecnych i irytujących w MW3. Poprawiono algorytmy rządzące sztuczną inteligencją. Koniec już z ustawianiem się na granicy zasięgu najmocniejszego z laserów i powolnego, wyczekiwania tego ułamka sekundy, w którym poszukujący nas mech wychylił lewą nadgarstek. Tu walki toczą się zawsze w zwarciu (do momentu, gdy potrzebny przeciwnik zacznie uciekać). Więcej - biorący w niej udział wcale nie będą już stroną pasywną, zdarzać się będzie, że to ty zostaniesz wprowadzony wprost w pułapkę, gdy atakując pojedynczego przeciwnika, znajdziesz się przed łufami kolejnych, które dotąd czyhały nieaktywne. Na szczęście nie tylko wrogowie mogą się szczyścić swymi umiejętnościami - również i nasi skrzydłowci nauczyli się wreszcie, na czym polega walka, i nie zdarza się im już ruszać frontalnie do ataku! (Co nie oznacza jednak, niestety, że nie gubią się, gdy przychodzi im przejść przez góry czy - nie dajcie bogowie - wodę...).

Szeregu poprawek doczekała się również sama walka: przede wszystkim poprawiono usterkę w postaci automatycznego ześlomowania pozbawionego jednej nogi mecha (co doprowadzało do tego, że korzystając z zooma i koncentrując ogień na jednej z dolnych kończyn, dawało się pokonać nawet sporo silniejszego przeciwnika...). W MW4 nie sposób tak walczyć - jego twórcy, wychodząc z założenia, że nawet w planszowym BattleTechu utrata nogi nie oznaczała końca walki, przyjęli, że dopiero zniszczenie obu nóg powoduje "śmierć" kolosa. Nawiasem też mówiąc, z racji znacznie szybszego tempa rozgrywki i wiążącego się z tym faktem niewielkiej przydatności zooma, sposób ten jest mało skuteczny - lepiej skoncentrować ogień na korpusie. Kolejnym wyeliminowanym bugiem (poprawionym zresztą już w patchu do trójki) są upadki, uprzednio prawdziwie utrapienie mechwojowników. Teraz pada się tylko raz. Wreszcie, nie w każdej misji obecne są wyraźne "uśmiechy programistów" w postaci połowych baz naprawczych, gdzie w przeciągu kilkunastu sekund nasz straszany niemal doszczętnie mech przechodził nie tylko operację wymiany płyt pancerna i uzupełnienia zasobów amunicji, ale i najprawdopodobniej zostawał nawoskowany!

Mówiąc o tym, nie sposób nie wspomnieć na nieprawdopodobną wręcz widowiskowość toczonych tu walk! Nie sposób w gruncie rzeczy opisać feerii barw - różnokolorowych i różnokształtnych promieni laserów, ciemnych smug

dymu ciągnących się za raketami, efektów rozprysków pocisków energetycznych na kończynach meków, wreszcie spektakularnych eksplozji kończących walkę dla jej uczestników. To trzeba zobaczyć samemu! Powiem tylko, że mech obecnie pokrywa się kopciem, co po kilku trafieniach sprawia, że uprzednio wymalowany w jaskrawe nawet kolory kolos staje się grafitowo-czarny...

Mechów jest w grze łącznie 21 - 14 już znanych i 7 zupełnie nowych. Swoje debiuty świętują m.in. Chimera, Hellspawn, doskonały Uziel, Argus czy wreszcie MadCat Mark II, czyli stary dobry MadCat, tyle że cięższy o 15 ton (waga ogólna: 90), o nieco innym uzbrojeniu i - uwaga - zdolności skoku. To ostatnie, szczerze powiem, nie przypadło mi do gustu. I nie dlatego, że jest nieudany, przeciwnie - udało się Microsoftowi... za bardzo! :/ Za niepiśnianą regułę uważałem dotąd, że Assault Mechy (czyli klasa tych najcięższych) nie powinny poruszać się zbyt szybko, a tym bardziej - skakać! Powód, dla którego ten stan miał być utrzymany, był prosty - zachowanie równowagi: brak ogromnej siły ognia rekompensowany był mobilnością! To sprawiało, że mechy mniejsze, lecz szybsze i bardziej zwinne, znajdowały na polach bitew swe zastosowanie i, co równie ważne, szansę przetrwania w starciu z tymi większymi! Zdarzało się przecież, że mój ukochany Griffin (nie pytajcie czemu, to jak z miłością do Peugeota 206 - tak po prostu musi być...), czyli łącznie 55 ton wagi, pojedyncze działo molekularne oraz pojedyncza wyrzutnia rakiet dalekiego zasięgu (10), triumfował nad spór, bo aż o 10 ton, cięższym Thunderbolt. A to dlatego, że miałem możliwość chowania się jednym skokiem za wzgórzami... W sytuacji zaś, gdy ów 90-tonowy MadCat II jest wolniejszy o zaledwie kilkanaście kilometrów od niego, sens istnienia Griffinów stoi pod ogromnym znakiem zapytania! Swoją drogą - mówili, że tajniki budowy meków zginęły wraz z ich twórcami. A tu proszę: pojawiają się coraz to nowe OmniMechy, jednostki kolejnych klanów technologii zadziwiają nawet taktyków z najbliższego otoczenia sukcesorów... Warto jednak pamiętać słowa Qui-Gon Jinn'a z El: "Zawsze jest jakaś większa ryba". Ciekawe więc, kiedy przełamie granicę stu ton, bo co do tego, że ktoś w końcu poważy się na takiego tysiąctonowego CLS-15 "Colossusa" nie mam, niestety, wątpliwości...

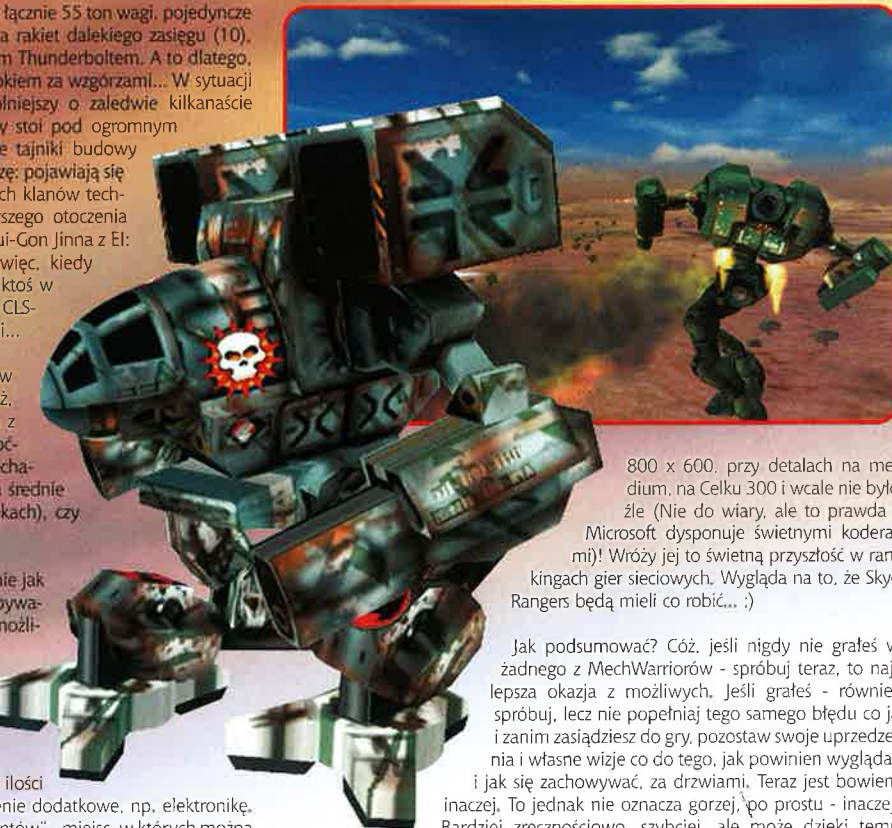
Nie o tym jednak miałem mówić. Obok meków nowych pojawiły się również starsze, znane już, choć... chyba nie do końca. Również niektóre z nich zostały widocznie przemodelowane. Choćby bohater intra, Vulture, któremu zespoły mechaników Microsoftu dorobiły ruchomy pylon na średnie lasery pod koptem (poprzednio miał na rękach), czy Daishi, któremu wydłużyl się kadłub.

Jeśli zaś o przeróbkach mowa: w grze, podobnie jak w poprzednich, pojawia się konieczność zdobywania broni na przeciwniku i wiążąca się z nią możliwość dostosowywania jej do własnych upodobań. Odpowiada za to MechLab, czyli pracownia planisty zintegrowana z warsztatem remontowym. To tutaj zdobyte mechy będą zmieniać nie tylko barwy (sposobów malowań jest kilkadziesiąt!), ale i całą swą charakterystykę wewnętrzną: od ilości pancerna i chłodnic, przez broń, po wyposażenie dodatkowe, np. elektronikę. Co ciekawe, zmieniono zupełnie ideę "hardpointów" - miejsc, w których można zamontować broń. Ta bowiem, podzielona na trzy rodzaje - energetyczny (lasery), balistyczny (szeroko pojęte działa) oraz raketowy, nie daje się już zamontować w miejscu "fabrycznie" do niej nie przystosowanej: rakiety nie wejdą w miejsce dział i odwrotnie. Nastąpiło też rozróżnienie "pojemności" hardpointów: od pojedynczej do poczynowej. I tak, potrójnego PPC nie zdołamy już umieścić w jednym z boków - tu zmieści się jedynie np. pojedynczy lekki laser pulsacyjny... Słowem: nie będzie już można zmienić mecha w chodzącą reklamę skuteczności laserów (jak np. Orion z ośmioma ciężkimi laserami ER, wyposażony w tyle chłodnic, że nie miał prawa się zagrażać nawet przy ciągłym ogniu...). Jako ciekawostkę dotyczącą zarządzania bronią podam jeszcze, że jakkolwiek zachowany został podział na grupy broni aktywowanych jednym klawiszem, to możliwe jest podpisanie tej samej broni w różnych grupach!

Próbując wyjaśnić wszelkie napiętnowane w pierwszej części recenzji mankamenty MechWarrior 4: Vengeance - zręcznościowe ujęcie, tempo akcji - i starając się znaleźć powód, dla którego usunęto rzeczy, które powinny być pozostać (jak upadki), dochodzi się jednak do zaskakującego, być może, wniosku: on został stworzony pod kątem atrakcyjności dla graczy sieciowych, ma być grywalny przede wszystkim w Sieci! To stąd właśnie bierze się chęć zrównoważenia szans,



przesadne miejscami modelowanie terenu, nie trafiające za każdym razem rakiety. Dzięki temu jednak w Sieci MechWarrior 4 jest rzeczywiście nie do pokonania! Oferuje możliwość zabawy nawet 32 graczom naraz, w różnych trybach multiplayer (m.in. deathmatch indywidualny i zespołowy, ale i King of the Hill czy Capture the Flag), oraz sporo map (których liczba już teraz, w parę zaledwie tygodni po premierze, jest sukcesywnie przez Microsoft powiększana). Są wreszcie drobiazgi w postaci możliwości tworzenia własnych znaków i malowań - sprawia, że nie sposób przejść obojętnie obok komputera, na którego monitorze toczy się ta wojna! Dodatkowo podkreślić należy, że przy całym splendorze grafiki wymagania sprzętowe Vengeance'a nie są wcale obłądne - gralem na



800 x 600, przy detalach na medium, na Celku 300 i wcale nie było źle (Nie do wiary, ale to prawda - Microsoft dysponuje świetnymi koderni)! Wroży jej to świetną przyszłość w rankingach gier sieciowych. Wygląda na to, że Skye Rangers będą mieli co robić... :)

Jak podsumować? Cóż, jeśli nigdy nie grałeś w żadnego z MechWarriorów - spróbuj teraz, to najlepsza okazja z możliwych. Jeśli grałeś - również spróbuj, lecz nie popełniaj tego samego błędu co ja i zanim zasiądziesz do gry, pozostaw swoje uprzedzenia i własne wizje co do tego, jak powinien wyglądać i jak się zachowywać, za drzwiami. Teraz jest bowiem inaczej. To jednak nie oznacza gorzej, po prostu - inaczej. Bardziej zręcznościowo, szybciej, ale może dzięki temu atrakcyjniej? Początkowo rzeczywiście gra może nie zachwycać, jednak sprzeniewieranie jej drugiej szansy się opłaca: MechWarrior 4: Vengeance z całą pewnością zdoła udowodnić, czym jest naprawdę! A jest godnym spadkobiercą dumnych tradycji serii. Grą, którą można i należy polecić wszystkim tym, którzy cenią tego typu rozrywkę. Panie, panowie, do maszyn!

Ocena:

8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Microsoft

Dystrybutor:

Microsoft Polska

Internet:

www.microsoft.com/games/mechwarrior4

Wymagania:

Windows 95/98, PII 400 MHz, 64 MB RAM

Akcelerator:

konieczny, z min. 16 MB RAM

Plusy:

- MechWarrior - 1 to wystarczy
- nowe mechy
- rewelacyjny multiplayer
- muzyka
- oprawa graficzna

Minusy:

- fabuła
- aktorzy
- intro



# STARFLEET COMMAND™

## VOLUME II

### EMPIRES AT WAR™



Wszechświat, ostateczna granica. To podróż statku Enterprise... STOP! Dziennik pokładowy USS Excelsior - kapitan Hikaru Sulu. Od czasu zniknięcia Oragnian z ich własnej planety i pamiętnego konfliktu z Gornami, Romulanami, Klingonami, Lyranami i Hydranami - czyli wielkiej wojny - minął już jakiś czas. Sytuacja ustabilizowała się na tyle, byśmy mogli ponownie podjąć nasze misje badawcze w tym sektorze... Jednak nie wszystko poszło tak, jak zakładaliśmy - Organianie powrócili. I mają za sobą potężnego sprzymierzeńca, ISC, czyli Interstellar Concordium, potężną siłę zorganizowaną na kształt Federacji, która dąży do pokoju w galaktyce za wszelką cenę. I chyba ironią losu pozostaje fakt, że dążenie do pokoju może stać się naszym największym zagrożeniem...

#### Konradmirał Mycroft

**T**ak zaczyna się najnowsza produkcja Interplay powstała przy współpracy 14 Degrees East i firmy Taldren; mowa oczywiście o sequele wspaniałej gry "Starfleet Command". "Starfleet Command 2: Empires at War" przeniesie nas w wydarzenie będące następstwem głównego wątku pierwszej części gry. Jednak od momentu, gdy na nasze monitory wleciał pierwszy statek poprzedniej części, zmieniło się wiele. Nowy układ sił, nowe rasy i nowe statki; to całkiem nowy świat - choć można mieć wrażenie, że znamy go doskonale. Zaczniemy może od niebanalnej fabuły. Organianie przepadli bez wieści. Taki był główny problem poprzedniej części gry. Bez powodu, w ciągu jednego dnia planeta stała się pusta.

Teraz nasza znikająca rasa powróciła z nowymi sprzymierzeńcami - są potężni, a ich flota wielkich statków jest zagrożeniem dla całego kwadrantu. Zacznie się więc wyciszyć z czasem i uprzedzeniami do byłych wrogów. Co powiecie na bitwy przeciw ISC, gdy naszymi sprzymierzeńcami będą rasy, z którymi walczyliśmy w poprzedniej części gry? Dwa nowe mocarstwa - ISC i Mirak Star Empire - dodadzą galaktyce koloru i zaskoczą nas niejednym raz.

Grafika - to słowo powinno się przewijać przez tę recenzję kilkakrotnie. Już w pierwszej części gry grafika była wspaniała; to, co możemy zobaczyć w części drugiej, powala na kolana. Tak dokładnych i sugestywnie wykonanych modeli nie widziałem jeszcze w żadnej grze. Dokładne - to słowo jest nawet mało adekwatne w odniesieniu do tekstur statków. Każde okienko, światło czy oznaczenie jest na swoim miejscu, a całość wykonania jest w stu procentach zgodna ze specyfikacjami statków Star Treka w takich publikacjach jak np. oficjalne blueprints. Zostało znacznie poprawione środowisko gry - teraz przestrzeń kosmiczna jest jakby bardziej mroczna, a gondole napędów i dysze deflektorów świecą dokładnie tak samo jak w serialu. Strzały z fajerów emitują światło, które odbija się na

Moim mało obiektywnym zdaniem Trekkera, gra jest wspaniała. Doskonała grafika, świetna grywalność i rozbudowane tryby gry pojedynczej, jak i sieciowej, to, tradycyjnie rzecz ujmując, atuty gry. Jedyną wadą jest brak pełnego trybu 3D (choć prawdą jest, że tylko Trekkerzy naprawdę pokochają tę grę).

kadłubach statków, torpedy promieniują charakterystycznymi wiązkami, osłony w czasie trafienia absorbują energię z charakterystycznym zabarwieniem - jednym słowem impreza pod tytułem światło i dźwięk dla bardzo wymagających. Ech, grafika w grze jest piękna. Po prostu piękna i już. Nareszcie wprowadzono działa pulsacyjne dla klingońskich statków oraz tak samo strzelające baterie przeciwrajetowe. To po prostu cudo! Teraz atak klingońskiego statku Bird of Prey wygląda lepiej niż w filmach czy serialu!

Od strony technicznej zmieniło się wiele: nowy silnik graficzny powstał, co prawda, na bazie starego - choć wcale tego nie widać. Za to niuanse i szczegóły (poruszanie się statków, zwroty i strzały broni) wskazują na to, że panowie stojący za produkcją wykonali morderczą pracę. Wystarczy spojrzeć na screeny. Trzeba też od razu zaznaczyć - gra zaczyna chodzić dopiero od rozdzielczości 800x600 - niżej w ogóle się nie uruchomi. No, ale kto gra jeszcze w 640x480? Akcelerator wprawdzie nie jest konieczny, ale nikt chyba nie jest masochistą... Tł, sam kosmos i mgławice (no i czarne dziury, planety i tym podobne ciała niebieskie)



zostały stworzone jeszcze raz i przy dużej rozdzielczości poprawione i udoskonalone; wyglądają prześlicznie i jednocześnie zwiększają realizm gry. Np. planety uległy powiększeniu i okrażenie po orbicie takiego ciała przypomina trochę sytuację z "Klinton Academy". Teraz zajmuje to ładnych kilka minut. Nie mówię o możliwościach taktycznych takiego rozwiązania, (chowanie się po drugiej stronie planety), ale właśnie o pewnym realizmie.



Jeśli jesteśmy już przy statkach, to należy wspomnieć o modyfikacjach. W grze zobaczymy ponad 250 modeli statków (wliczając w to oczywiście różne warianty konkretnych modeli oraz promy i myśliwce). Gracze znający część pierwszą zapewne zauważą, że oprócz całkiem nowych flot ISC i Mirak Star Empire dodano nowe statki dla każdej ze znanych już ras. Lotniskowce - to hasło na najbliższe godziny grania. Każda ze stron ma teraz ten typ statków: są to przerobki istniejących już klas oraz zupełnie nowe klasy oparte na innowacyjnych kadłubach. Drugą nowością

są oczywiście myśliwce - każda ze stron będzie mieć takowe. Nawet Federacja, która w poprzedniej części gry stroniła od tego rozwiązania, będzie miała do dyspozycji kilka różnych typów takich maszyn.

Z innych usprawnień zanotowałem możliwość przebrania promów w trakcie bitwy - ze zwykłego możemy zrobić bojowy czy zwiadowczy. To dobre rozwiązanie i bardziej przystaje do idei Star Treka niż sztywne określenie typu na początku gry. Także nasza załoga wyrosła i zaczęła mówić. Chodzi konkretnie o naszych oficerów na mostku. Oficer naukowy będzie nam podawał stan statku przeciwnika, taktyczny poinformuje nas o naładowaniu fajerów, włączaniu baterii przeciwrajetowych, a inżynier powiadomi nas o uszkodzeniach.

Największą nowością - także w sensie dosłownym! - są gwiazdne bazy; teraz, tak samo jak statki, możemy kupować posterunki i wspomniane bazy! Co za tym idzie, bazy przecież nie latają, a gdzieś je trzeba umieścić. O tym jednak za chwilę. Skoro mówimy o zmianach i nowościach w grze, nie można nie wspomnieć o zmodyfikowanym trybie rozgrywki. Mapa gry znana z pierwszej części uległa gruntownej przemianie i teraz nie dostajemy nieforemnych placzków symbolizujących sektory, a znane z każdej gry strategicznej - heksy. Zresztą nie jest już taka mała; liczbę sektorów w naszym kawałku kosmosu możemy liczyć już w setkach. Zaznaczone są planety, bazy i inne ważne obiekty. Ta część została wzięta żywcem z innej produkcji trekowej pod tytułem "Birth of Federation". System jest sprawdzony, bo przecież każda szanująca się strategia używa takiego podziału pola gry.

# 2001

## KOSZYKÓWKI

## MANAGER

**Najlepszy manager koszykówki  
jaki kiedykolwiek widziałeś.**

**MARK SOFT**

© 2001 MGroup. © 2001 MarkSoft. Wylączna dystrybucja w Polsce - MarkSoft, ul. Przywoskiego 2, 01-672 Warszawa, tel.: (0-22) 663-93-90, fax: (0-22) 663-92-98, <http://www.marksoft.com.pl>, e-mail: [office@marksoft.com.pl](mailto:office@marksoft.com.pl)

- ✓ Prawdziwa gratka dla fanów koszykówki.
- ✓ Autorami programu są twórcy najlepszego polskiego manager'a piłki nożnej Liga Polska Manager 2000.
- ✓ Zgodność z realiami polskiej koszykówki.
- ✓ Autentyczne składy drużyn dla sezonu 1999/00 oraz 2000/01 - ekstraklasa, I i II liga polska oraz większość zagranicznych.
- ✓ Nowa organizacja ligi.
- ✓ Rozgrywanie meczów towarzyskich z drużynami krajowymi i zagranicznymi.
- ✓ Bogate statystyki.
- ✓ Edytor zawodników.
- ✓ Muzyka CD Audio.
- ✓ W pudełku oprócz instrukcji i płyty CD ROM znajdziesz prawdziwy skarb kibica.



Kampanii w grze jest kilka - podstawowa zaleta gry leży w tym, że możemy przeżyć te same konflikty z perspektywy aż ośmiu różnych stron, bo tyle jest głównych sił na galaktycznej scenie. Nie wspominając z rzadka występujących ras dodatkowych czy też piratów. W zależności od naszych postępów każda z kampanii może mieć różną liczbę misji - w żadnym razie nie będzie to mniej niż 20-30 zadań. Pominóżmy to sobie przez osiem ras i dodajmy pseudolosowo dodawane zdarzenia czy bitwy, a otrzymamy przeogromny zestaw możliwych scenariuszy. Wydaje się, że żadna zbliżona zasadami gra nie oferuje takiego bogactwa w sprzecz i misjach jak Starfleet Command 2.

Każdy sektor kosmosu oferuje nam jakieś misje. Dzielimy je na zwykłe - na których można zarobić punkty prestiżu: stawianie bazy - czyli misje polegające na rozbudowie zakupionej wcześniej bazy, oraz misje fabularne - czyli siłę napędzającą grę. Punkty prestiżu jako środek płatniczy, zaufanie, jakim darzy cię dowództwo floty, przełożone na konkretny współczynnik, za który możesz kupować statki, naprawiać uszkodzenia i dokonywać uzupełnień w załodze i sprzęcie. To dosyć ciekawy patent, który swoją premierę miał już w pierwszej części gry. Punkty kariery natomiast to siła napędowa naszej... kariery - no tak, w sumie masło maślane. Inaczej: za każdą dobrze wykonaną misję dostaniesz nie tylko punkty prestiżu, ale i kariery. Jeśli ich liczba wzrośnie na określony poziom, możesz liczyć na awans, co zaowocuje pewnymi usprawnieniami w grze i możliwością dowodzenia większą liczbą statków. Nawet umiejętności twojej załogi wzrastają o jakiś tam procent. Więc normalne misje to siła napędowa rozwoju fabuły, a misje specjalne to napęd dla twojej własnej kariery. Gdy wleczesz do danego sektora, to w zależności od tego, co się w nim znajduje, będziesz miał możliwość wykonania odpowiedniej misji, dokonania napraw w doku bazy czy też zakupu statków i wymiany części. Lecz gdy przyjdzie czas na misje związane z fabułą, to niezależnie od sektora będziesz musiał albo taką przyjąć, albo też ją odrzucić. Radzę jednak przyjmować. :)

Jeśli ukończyliśmy nasze misje w kampanii lub chcemy tylko powalczyć, przed nami



stoją też inne wyzwanie. Możemy pograć przeciw w sieci albo wdać się w czystą walkę. Szczególnie ta druga opcja pozwoli nam poznać występujące statki i uzbrojenie. Wystarczy tylko w trybie Skirmish podać stronę, jaką chcemy reprezentować, wybrać statek, przeciwników i już możemy rozpocząć gwiazdną walkę. W takim scenariuszu może występować maksymalnie osiemnaście statków i mogą reprezentować nawet sześć różnych stron konfliktu. Co więcej, mogą ze sobą współdziałać lub być sobie wrogie. Najlepsze jest jednak to, że w końcu możemy sterować większą liczbą statków, niż to miało miejsce w pierwszej części gry. Możemy koordynować szlak bojowy i bardziej szczegółowo przydzielać zadania skrzydłowym, niż to miało miejsce poprzednio.

Jednak tym, czym SFC2 przebija wszystkie inne produkcje jest możliwość gry sieciowej. Usługa Interplay oraz nowy engine pozwalają graczom z całego świata wcielić się w rolę kapitana pojedynczego statku (przy dużej liczbie graczy w jednym scenariuszu może to być bardzo ciekawe) albo też pokierować całą flotą. Gdy bitwa toczy się z udziałem tylu graczy, a każdy z nich jest żywy, to współzawodniczący rywalności rośnie niepomniem. Rozgrywka może się toczyć przez normalny protokół Mplayer albo też przez usługę Interplay o nazwie Dynaverse 2. Szczególnie ta druga jest interesująca, bo możemy przyłączyć się do jednego ze scenariuszy aktualnie działających na serwerach lub też samemu zdefiniować własną grę. Zaczynamy oczywiście od serwera, liczby graczy (maksymalnie osiemnaście), określenia ich przynależności rasowej, statków (jeśli chcemy, możemy też ustawić tryb losowy dla rodzaju statku) oraz podziału na strony konfliktu (maksymalnie sześć). Potem pozostaje wybranie terenu działań (otwarta przestrzeń kosmiczna, mgławica, układ planetarny) i rodzaju scenariusza. To ostatnie pozwala nam na rozegranie ataku na bazę gwiazdną lub jej obronę, czy też walkę o jakiś konwój lub ochronę takowego. Liczba dostępnych typów misji jest naprawdę duża, a panowie z Interplay wyprodukowali już bonus disk z dodatkowymi - tak single, jak i multiplayer. Znając życie oraz fakt, że do gry dołączano (w przeciwieństwie do pierwszej części gry, gdzie dodatek był zamieszczony na bonus disku i w Internecie) interfejs na bazie języka C++, dzięki któremu możemy tworzyć własne scenariusze, to wkrótce w Sieci pojawi się masa dodatkowych kampanii i scenariuszy sieciowych. Wracając do tematu - sieciowe pojedynki należą do najbardziej dynamicznych akcji, jakie widziałem; z jednym

tylko zastrzeżeniem - trzeba mieć łączne przez duże "L", a nie przez duże TP ((co oznacza bynajmniej nie TePse, a Trochę Problemów (gdzie trochę wymawiaj "od groma")))... To warunek komfortowej pracy, na który u nas może sobie pozwolić naprawdę niewielu.

Jedną tylko rzecz uległa negatywnej zmianie - a mianowicie teatry, na których rozgrywa się pojedynki w trybie skirmish: po prostu mamy do wyboru tylko przestrzeń kosmiczną i nie możemy, jak to miało miejsce w części pierwszej, wybrać sobie czarnej dziury czy korony gwiazdy. Szkoda, bo to doskonale urozmaicało rozgrywkę. Grając na obrzeżu czarnej dziury trzeba było uważać nie tylko na przeciwnika, ale także na to, by nie zostać wciągniętym przez vortex... To samo działa się w środowisku mgławicy - albo zawodziły osłony, albo automatyczne naprowadzanie; ot, sytuacja rodem ze "Star Trek 2: Gniewu Khana".

Grając w pierwszą część gry, nie miałem punktu odniesienia - teraz takim punktem jest dla mnie gra Klingon Academy. Dlatego stopień, w jakim możemy kontrolować nasz statek w Starfleet Command 2, jest dla mnie niewystarczający. Rozszerzono go, co prawda, od części pierwszej, jednak do ideału, którym jest Klingon Academy, brakuje mu jeszcze wiele. Wiem, że SFC2 to jakby taktyczna symulacja nie tylko jednego statku, ale całej Federacji czy innego mocarstwa: a KA to raczej symulator tylko jednego statku z dodatkowymi opcjami. Powiem jednak szczerze, że odczuwam pewien niedosyt. Gra wydaje się bowiem nieco płytka w tym aspekcie rozgrywki.

Napisałem już sporo o walorach wizualnych, pora więc zobaczyć, a właściwie posłuchać, co też przygotowano nam w warstwie dźwiękowej. Od strony muzycznej trekkowe gry prezentowały się zawsze bardzo dobrze, dlatego w tym wypadku nie ma odstępstwa od reguły. Doskonałe tematy muzyczne na "każdą okazję" towarzyszą nam przez całą grę - nieważne, czy w trybie symulacyjnym, czy też taktycznym. Nieco pompatyczne kawałki, wspólne dla wszystkich zjawisk ze słowem "star" w tytule, zostały napisane specjalnie dla tej gry, choć nadawałyby się doskonale na soundtrack do filmu. Kto słyszał melodie ze Star Trek, dobrze wie, o czym mówię. A wszystko zostało przeplecione znanymi wszystkim Trekkonom motywami z trekowych filmów.

Warstwa dźwiękowa też nie kuleje, choć w tej sprawie niewiele zmieniło się od części pierwszej, bo w zasadzie nie poprawia się dobrego na lepsze (bo, jak wiadomo, dobre jest wrogiem lepszego, czy jakos tak...). Uzupełniono tylko bibliotekę o odgłosy bitwy i interfejsu dla nowych dwóch stron (ISC i Mirak); dodano oczywiście dialogi dla członków załogi. Wydaje się, że sample są teraz nieco lepszej jakości, a cała gra doskonale radzi sobie z dobrodziejstwami techniki oferowanymi przez takie karty jak SB Live!

Pora na podsumowanie. Jaka jest ta gra? Doskonała. Moim mało obiektywnym zdaniem Trekkera, gra jest wspaniała. Doskonała grafika, świetna grywalność i rozbudowane tryby gry pojedynczej, jak i sieciowej, to tradycyjnie rzecz ujmując atuty gry. Jedyną wadą jest brak pełnego trybu 3D - nadal rozgrywka toczy się na jednej płaszczyźnie pionowej. Ot, po prostu taka specyfika gry. Choć prawdą jest, że tylko Trekkerzy naprawdę tę grę pokochają. Ale zagrać powinni wszyscy. Choćby na przekór wszechobecnemu HomeWorldowi. Grę polecam. Gorąco. I serdecznie też.

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

INTERPLAY

Dystrybutor:

CD-PROJEKT

Internet:

www.interplay.com

Wymagania:

P2 400MHz 64MB RAM 700MB

HDD

Akcelerator:

wskazany

**Plusy:**

- grafika,
- muzyka,
- grywalność

**Minusy:**

- w dalszym ciągu tylko pseudo 3D...

Ocena:  
**9**



Czy widzisz jaki znajomy symbol wymalowano na tej alianckiej maszynie? (patrz poniżej kabinę)

*Powietrzna bitwa o Anglię przez wielu historyków okresu II wojny światowej (zwłaszcza tych z literkami GB na okładkach paszportów) określana jest mianem jednego z największych przełomów w dziejach. Przeciwciełom Royal Air Force udało się dokonać czegoś niemal niemożliwego: zatrzymać rozgłoszoną maszyną wojenną III Rzeszy. Ponadto nigdy bowiem tak wielu nie zawdzięczało... nie, nie o to mi teraz chodziło - nigdy dotąd wojna powietrzna nie przybrała takiej skali, co więcej: nigdy, ani wcześniej, ani później, nie było operacji wojskowej z wykorzystaniem wyłącznie sprzętu latającego!*

Gem.ini

Wielkiej Brytanii, jak wiadomo, podbić się Hitlerowi nie udało. Warto jednak zastanowić się przez moment, co by było, gdyby Luftwaffe latem 1940 roku wykonała zadanie wyznaczone przez Führera i umożliwiło przeprowadzenie desantu na Wyspy Brytyjskie? Czy nie równałoby się to podbojowi całej Europy? Czy Niemcy, zwycięższy na Zachodzie, nie zdołaliby podbić pozbawionego pożyczek wojennych ZSRR? Wreszcie, czy nie przekreśliłoby to późniejszego otwarcia drugiego frontu? Skąd bowiem, jeśli nie z tego ostatniego wolnego skrawka Europy, jedynego otwarcie antynazistowskiego przyczółka, ruszyły w '44 zjednoczone siły aliantów?

Pozostawmy jednak bardziej szczegółowe dociekania tym z historyków, którzy miast badać "co było", zajmują się tym, "co by było, gdyby", i skoncentrujmy na tym, co winno stanowić meritum tego tekstu: kolejnej próbie przeniesienia Bitwy o Anglię na ekrany monitorów. Próby takowe pamiętam jeszcze z czarno-białego okresu ery klawiatur bez komputerów - na C64. I w sumie niewiele się w nich zmieniło - tak w tamtym, jak i w tym Battle of Britain zadanie graczy polega na rozpaczliwych nieco próbach stworzenia nieprzeniknionej dla samolotów Luftwaffe siatki z własnych Hurricane'ów i Spitfire'ów. Tyle tylko, że tym razem za wskrzeszenie tych czasów wziął się twórca dysponujący o niebo lepszym zapleczem, twórca uznany wśród



fanów symulacji lotniczych (i nie tylko, ale o tym za chwilę). Rowan Software. Poprzednie dokonania tegoż, że wspomnę tylko sprezentowane wam przez nas Flying Corps (10/98) i entuzjastycznie przyjęty MiG Alley

(11/00), pozwalały żywić nieśmiałą nadzieję, że i w przypadku Battle of Britain otrzymamy produkt najwyższej klasy.

Potwierdziły się one, Rowan's Battle of Britain jest symulatorem, którym można się zachwycić. Warto jednak nadmienić od razu, że nie tylko nim: tak jak we wcześniejszym MiG Alley, prócz części symulacyjnej ogromną rolę odgrywa tu ogólnie ujęta strategia prowadzenia wojny powietrznej. To właśnie dlatego wspominałem na tę commodorkową, zapomnianą już praktycznie, pozycję. Jej obraz stanął mi jak żywy przed oczami, gdy po obejrzeniu intra (stanowiącego zlepek archiwalnych filmów, jakieś ogólne wrażenie jednak wywierającego) znalazłem się, miast na ekranie profilu pilota, przed historycznie wierną mapą strategiczną. To tu, zdradzę, rozgrywać się będzie, kto wie, czy nie ważniejsza niż jednostkowe dokonania podczas realizacji przydzielonych zadań, część wojny. To ona ukazywać będzie kolejne "Staffeln" zmieniające w kierunku brytyjskich miast i portów. To dzięki niej przez cały czas gry będziemy mieć jasną sytuację dotyczącą stanu eskadr RAF-u. Nie oznacza to przy tym wcale, że lot potraktowany został po macoszemu - przeciwnie, dopieszczono go do granic



## ...A lato było piękne tego roku...

Nie, mowa nie o '39, a o roku '40. Roku tegoż pamiętnego, 16 lipca niejaki Hitler, A., szef III Rzeszy, ogłosił dyktando dotyczącą rozpoczęcia fazy wstępnej operacji opatrzonej kryptonimem "Lew Morski" (niemiecki "Seelöwe", angielski "Sealion"). Celem operacji, najprościej rzecz ujmując, było przerzucenie chorych idei wyrażonych w "Mein Kampf" na drugą stronę Kanalu La Manche (Angielskiego). Niezbędny jednak w wypadku Wyp. desant morski, w obliczu przewagi brytyjskiej Royal Navy nad Kriegsmarine, zapewnić miało zdobycie powietrza nad nimi i kontrolowanie posunięć Wyspiarzy z wysokości. Butni Niemcy zapowiadali przemienienie Anglii w kolejną niemiecką prowincję w przeciągu kilkunastu zaledwie dni ("Moja Luftwaffe jest niezwyciężona. A teraz zwracamy się ku Anglii. Ile czasu zdoła wytrzymać - dwa, trzy tygodnie?", Hermann Goering, czerwiec 1940).

Mylili się jednak Goering: sama powietrzna bitwa o Anglię potrwała nieco dłużej niż trzy tygodnie - naloty zakończyły się dopiero 31 października 1941 roku. W tym czasie ta największa, jak dotąd, powietrzna operacja wielokrotnie zmieniła swój charakter: obie strony, i Anglicy, i Niemcy, wykazywali sporo dobrej woli, starając się znaleźć sposób, by zmusić stronę przeciwną do zaniechania działań wojennych. Pierwsza z faz bitwy (tych łącznie, według historyków brytyjskich, było 4, co zresztą znajduje odbicie w grze), Convoys, trwająca od 10 lipca do 7 sierpnia, była w gruncie rzeczy fazą wstępną. Do fazy wstępnej ataki były przeprowadzane głównie za pomocą Sturzkampfflugzeugów, czyli popularnych Stukasów (Ju-87), na konwoje zmierzające w kierunku portów Wyspy. Bombardowania miały zdarzać się, i owszem, jednak sporadycznie, co świadczy, że nie istniało żadne ogólne zalecenie w tym kierunku.

Niemcom nie udało się zaskoczyć Brytyjczyków i ich "Staffeln", wylawiane z eteru przez najnowocześniejszą w tamtym okresie sieć radarową (oraz niezliczonych Królewskich Obserwatorów), zmuszone były stawiać czoło eskadrom Hurricane'ów i Spitfire'ów. W przeciągu następnych miesięcy, podczas Eagle Attack (8 sierpnia - 6 września 1940), w powietrzu zaczęły pojawiać się znacznie większe grupy bojowe. Wtedy też rozpoczęły się masowe naloty na brytyjskie lotniska, stacje radarowe, centra przemysłowe, porty... Kolejna faza bitwy, Critical Period, trwająca od 7 do 30 września, była okresem całych grup bojowych bombardujących, a celem stały się miasta, przede wszystkim atakowane bez przerwy, w dzień i w nocy, Londyn. Blitz wreszcie, czyli w założeniach finalna część przygotowań do "Seelöwe" (1-30 października), to w gruncie rzeczy jedynie podzwonne bitwy powietrznej, okres, gdy na skutek postępujących lawinowo strat zaniechano egzekucji "Lwa Morskiego", a nową oficjalną strategią walki Rzeszy stała się blokada morska Wielkiej Brytanii i w bój ruszyły "wilcze stada". Mimo to naloty na Londyn i inne brytyjskie centra przemysłowe nie ustały - zmienił się jedynie ich charakter: stały się operacjami nocnymi. Nocne bombardowania trwały do października roku kolejnego.

Gdy porównać siły obu stron, wydaje się, że Luftwaffe dysponowała przewagą mierzającą: siły Brytyjczyków oblicza się dziś na ok. 700 myśliwców angielskich (w liczbie tej mocno już leciwie Sea Gladiators - jedno z ostatnich dwupłatów biorących udział w II WS), niemieckie zaś to ok. 1000 myśliwców i myśliwców bombardujących oraz 1300 bombardujących. Nie sposób jednak nie zauważyć dysproporcji jakości samolotów: Messerschmitt Bf-110 "Zerstörer", traktowany początkowo jako myśliwiec, nie mógł równać się w walce z Hurricane'ami i Spitfire'ami (wbrew powszechnie pokutującemu przekonaniu, że najpopularniejszym myśliwcem był Spitfire, to właśnie Hurricane'y odegrały kluczową rolę w walkach powietrznych tamtych dni - było ich po prostu więcej...). Widać to zwłaszcza po statystykach zestrzeleń, gdzie kosztem 900 maszyn własnych stracono 1700 samolotów nieprzyjaciela. Nie oznacza to jednak, że zapowiedziane Anglikom przez premiera GB Churchilla: "krew, pot i łzy" ominęły ich - straty były ogromne. A to był dopiero początek - oni dopiero mieli iść szukać wojny...

możliwości! Tyle tylko, że zanim uzyskamy szansę zweryfikowania w praktyce pogłosek o słynnych angielskich mgłach, będziemy musieli zdecydować, które z podległych nam eskadr powinny w tę gęstą atmosferę się wzbicić.

Zanim jednak i to nastąpi, przyjdzie określić się nam w historii, czyli zdecydować się zarówno na stronę konfliktu, RAF ale i Luftwaffe, jak i intensywność, z jaką mamy zamiar w Bitwie o Anglię uczestniczyć. Intensywność ta zawiera się w wyborze: misje treningowe (znacznie więcej niż poprzednio, gdyż np. rozbito basic training na start samodzielny i eskadrę oraz osobne lądowanie itd.), pojedyncze misje (w tym historyczne, oferujące szansę wzięcia udziału w najżywiej egzystujących w świadomości chwilach tej operacji, np. przełomowym Czarnym Czwartku), A na koniec wreszcie -

cztery interaktywne kampanie odpowiadające 4 okresom powietrznej bitwy o Anglię. Warto wspomnieć, że każda z nich pozostawia może w zgodzie z historią - gdzie strategia dowództwa odpowiadać będzie tej rzeczywistości realizowanej - bądź tworzyć się spontanicznie, dostosowując do sytuacji na mapie. Gra, naturalnie, ukazuje całą swą klasę (rozwiń skrzydła?) dopiero w kampaniach. Dopiero wtedy poczujesz, że każdy z Hurricane'ów, które rozbili się, gdy beztrosko bawiać się nimi wprowadzaliśmy i wyprowadzaliśmy je (bądź nie) z korkociągów - zbudowany był z czystego złota, a każda pięćsetka, która jakoś wyszła z niego, zaczęła jeszcze nad Kanalem, rzeczywistość powinna być dostarczona do celu...

Tak nawiasem mówiąc, to kolejny dowód na istnienie czegoś takiego jak polityczna poprawność gier: to bowiem, że zabrakło Bitwy o Anglię w całości (w MiG Alley można było przewalczyć cały okres Wojny Koreańskiej) oznacza, że znów nie będzie możliwości wygrania tej wojny dla Niemiec - jakkolwiek dobrze by ci szło, i tak jesteś skazany na porażkę. Nie można jednak nie docenić samego faktu, że w ogóle możesz zasiąść w kanciatym nieco kokpicie Bf-109E-3 i ruszyć na podbój powietrza ponad Wyspami.

Ogólnie, samolotów wyposażonych w pełni aktywne wirtualne kokpity, w których można się usadowić, wierz, że to właśnie z tego miejsca rozstrzygać będziecie o losach całej wojny. Jest w Battle of Britain pięć typów. Czarne krzyże oglądać możecie z wnętrza i zewnątrz wspomnianego już Messerschmitta 109, jego dwumiejscowego kuzyna - "Zerstörera" Bf-110, oraz darzonego

wyjątkową estymą - przez estety - bo nie przez pilotów - Ju-87. Dodatkowo możemy wystąpić w roli starającego się utrzymać z dala myśliwce przeciwnika strzelca pokładowego w którymś z trzech bombardujących - Junkersie 88, Heinklu 111, Dornierze 17. Czynnie przeciwstawiać się im będą oznakowane kołami Royal Air Force Hurricane'y i Spitfire'y (w obydwu przypadkach można wybierać pomiędzy wersjami A i B - różnice jednak w grze są nieznaczne). Wszystkie one, razem z... w liczbie do nawet 1200 maszyn równocześnie (!), spotykają się w powietrzu, starając się przeważać losy bitwy na korzyść własnego Vater/Father-landu.

I tu wreszcie dochodzimy do tego, co Rowan's Battle of Britain każe określać, mimo silnie zarysowanego wątku strategicznego, symulatorem przez duże S. Tym czymś jest model lotu. Ci z was, którzy niejedną godzinę spędzili na wirtualnym niebie nad Koreą, wiedzą, czego oczekiwać: nie mniej, nie więcej, jak wrażenia nagłego znalezienia się kilka tysięcy metrów nad ziemią! Nie jest to jednak dokładnie to samo, gdyż tym razem od niej



dzieli nas zaledwie dwucentymetrowa, rezonująca w rytmie silników płyta podłogowa - nie sposób zaś zaprzeczyć, że samoloty tokowe latają zupełnie inaczej niż odrzutowe. Zapomnijcie



więc o szybkich, pewnych zawrotach, wykonywanych jednym ruchem dżoia - tu trzeba również pracować orczykiem, a i to wcale nie daje gwarancji, że efekt będzie dokładnie taki, jaki sobie zamierzaliśmy! I to wcale nie tylko w trybie hardcore-sim - nawet na poziomie medium, lecz przy realistycznych ustawieniach modelu lotu, zachowania się broni itd. Nie da się bowiem ukryć - Battle of Britain jest grą trudną.

Naturalnie, trudność ta uwidoczniła się najlepiej wtedy, gdy niezbędne stało się przeciwstawianie nieubłaganej prawom awiacji, każącemu tracić siłę nośną (walka Messerschmittem to ciągle powolne zdobywanie wysokości utraconej w jednej chwili, podczas jednego skrętu, gdy skrzydła wychyliły się o więcej niż 40 stopni...) w imię zawężenia skrętu na tyle, by przez moment widzieć nienawistnego wroga w krzyżu celownika. Nawet to zaś nie daje pewności trafienia. Pamiętacie czarno-białe archiwalne filmy ukazujące niknącą niemal kropkę celu, oscylującą wokół centrum celownika, i później ciemną sylwetkę przysianą prawie białymi kreskami pocisków smugowych, która pomimo to nie ma wcale ochoty wypuścić ciemnego dymu czy zmienić się w jasną kulę ognia? Oczywiście sytuacja ta nie trwa wiecznie i gdy to my znajdujemy się w przedłożeniu osi wrogiego samolotu, bardzo szybko możemy spodziewać się ostrego dźwięku rykoszetów, świstu powietrza w nowych, nieplanowanych przez konstruktorów dziurkach czy wreszcie - jeśli mamy szczęście i nie doszło do wybuchu - jęku skrzydeł poddanych napięciom niekontrolowanego korkociągu, w jakim znalazł się nasz nagle pozabawiony napędu i tylniej lotki samolot. Warto podkreślić raz jeszcze, że nawet zestrzelenie samotnego Dorniera może sprawiać problem - jego strzelcy bowiem wcale nie zamierzają czekać, aż obyspiesz ich pociskami i sami metodycznie i z podziwu godnym oddaniem starają się zapelnąć powietrze wokół skrzydeł ołowiem.

Podejrzewam, że przez to wielu graczy, dla których Battle of Britain miała stać się swoistą szkołą latania, nigdy więcej nie postawi dżoia po prawej stronie biurka przy żadnym z lotniczych symulatorów. To jednak po prostu gra nie dla nich. A szkoda, gdyż, kiedy wejdzie się w nią wystarczająco głęboko, gdy osiągnie się pewną biegłość w arkanach pilotażu, daje ona satysfakcję porównywalną jedynie do zwycięstw w grach sieciowych! W gruncie rzeczy rozmach gry, te wspomniane już setki, a przynajmniej dziesiątki samolotów w powietrzu, toczących nierówne pojedynki, bezustanny natłok komunikatów w eterze (Niemcy mówią naprawdę po swojemu; więc przy okazji można liźnąć nieco żargonu niemieckich pilotów, teraz już będę wiedział, że niemieccy "Indianas" to angielscy "bandits"...), wroga AI, którą naprawdę ciężko zrzucić z ogona - daje wrażenie uczestnictwa w dobrej grze sieciowej! W gruncie rzeczy jedynie dwa, wyraźnie błędne, zachowania odróżniają ją od naturalnej: po pierwsze, po komendzie "form up", bądź "RTB", samoloty formują klucze, nie bacząc na to, że za nimi, w odległości efektywnego strzału, znajduje się dyszący chęcią mordu wraży pilot (zazwyczaj my), co czyni ich celem odrobiny tylko trudniejszym do trafienia, niż gdyby stali na ziemi... Czasem wprawdzie uda im się dotrzeć do miejsca przeznaczenia: w jednym z takich rajdów pościgowych, kiedy dochodziłem i strącałem kolejne Bf-y, już nad Francją miałem okazję przekonać się o sprawności umysłu strzelców naziemnych. Nie zdążyłem nawet obejrzeć dokładnie dymków pozostałych po rozrywających się w pobliżu pociskach, gdy mój Hurricane, pozbawiony któregoś ze skrzydeł, poszybował w kierunku matki ziemi... I po drugie wreszcie - wyraźne tendencje samobójcze pilotów, którzy uznają, że strącenia przez taranowanie są jak najbardziej do przyjęcia (stosunek wprawdzie 1:1, ale czy o to chodzi?).

Mowa była już niejednokrotnie o dymkach, smugach i strzępach kadłubów i skrzydeł. Spójrzcie na screeny, na uwiecznione na nich scenki z walk toczonych przez wyjątkowo szczegółowo ukazane samoloty, na realistycznie prezentujące się uszkodzenia, na refleksy świetne na metalu... Jeśli o oprawie graficznej

mowa, warto zwrócić szczególną uwagę na to, co z dołu wydaje się miękkie i puszyste, a z perspektywy pilota staje się zwyczajną zawieszoną wody, gęstą mgłą, czyli chmurą. Bez wątpienia po raz pierwszy można ulec złudzeniu, że rzeczywistość nurzamy się w tej lodowatej wacie. Złudzenie autentyczności naturalnie traci na intensywności, gdy zejdziemy poniżej 1000 metrów - wtedy widać już wyraźnie uproszczenia, jakie zastosowano, by uniknąć nadmiernych obciążeń karty grafiki. Weźmy na przykład drzewa rosnące przy drogach: to zaledwie pionowo postawiona bitmapa. Nie można nie dostrzec jednak, że i tak poczyniono spory krok do przodu nawet w odniesieniu do niedawnego B-17. Cały ten kwadrat o powierzchni ponad 800 mil kwadratowych, część Kanalu oraz Wysp z Londynem, plus wycinek kontynentu, oddany został w sposób, który po prostu musi budzić podziw! Dość będzie powiedzieć, że latać można na znaki terenowe, zwłaszcza nad Londynem, gdzie postarano się o kilka budowli charakterystycznych dla miasta. Możliwe stało się przemknąć Messerschmittem pomiędzy przestami Tower Bridge, przelot nad pałacem królewskim itd. Słowem: wciąż nie jest to gra, której grafika zapiera dech w piersiach, a jednak Wyspa, widziana z wysokości 10 000 stóp, okryta delikatną ażurową woalką chmur, sprawia bardzo pozytywne wrażenie. Wrażenie to dodatkowo podbudowane jest faktem, że engine nie wymaga przesadnie rozbudowanej bazy sprzętowej i latanie w 1024 na 768 (maks.

1600 x 1200) nie jest niczym niezwykłym nawet na przestarzałym już nieco sprzęcie!

Adekwatne do prezentowanego poziomu ocenie Rowan's Battle of Britain nie należy mimo wszystko do rzeczy łatwych. Z jednej bowiem strony jest to pozycja, w której coś dla siebie znajdzie i zadeklarowany strateg (ten bowiem po prostu przetrzeć na siebie wszelkie obowiązki komputera dotyczące planowania, odziewając się zarazem od latania), i symulant (bo ten postąpi dokładnie odwrotnie). Z drugiej strony żaden z nich nie będzie do końca zadowolony: brakowało mi np. tego, co najbardziej lubię w symulatorach - obserwowania rozwoju postaci, jak zdobywa uznanie (choćby chodziło tylko o kolejne medale), przesuwać się po kolejnych szczeblach dowodzenia...

Tym niemniej nie mogę nie zauważyć najmocniejszych atutów gry: rozmachu bitew, wiarygodności lotu, wreszcie radości z choćby pojedynczych zestrzeleń!... Istnieją być może gry bardziej widowiskowe, jednak jeśli idzie o ogólne wrażenie "bycia tam wtedy" - Rowan's Battle of Britain nie ma sobie równych!

Ocena:  
**8**

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
Rowan Interactive/Empire Interactive  
**Dystrybutor:**  
IM Group tel. (022) 6422766  
**Internet:**  
www.empireinteractive.com/BOB  
**Wymagania:**  
P 233, 64 Mb RAM, Win 95/98, CD-ROM  
**Akcelerator:**  
wymagany

**Plusy:**  
• nawet do 1200 (!) samolotów w powietrzu  
• wiarygodne chmury  
• wreszcie grywalny tryb multiplayer  
• jednocześnie strategia i symulator

**Minusy:**  
• błędy AI  
• przekłamania graficzne (zwłaszcza na lotniskach)



# KINGDOM UNDER FIRE

Trzy lub cztery miesiące temu El General spisał pokrótce swoje wrażenia z beta testów Kingdom Under Fire. Wówczas zarzekał się on, że nie da nikomu zagrać w KUF i sam go recenzuje, ale jak to czasem bywa, życie splotało mu psikusy, i do walki o kontynent Bersiah pomiędzy dobrem a złem stanąłem ja. I mimo że w trakcie przydługiej instalacji straciłem sporo zdrowia psychicznego i fizycznego (gimnastyka według przepisu: odtwórz stację CD-ROM, włóż kompakt numer 1... a potem jeszcze kilkakrotnie trzeba się schylać do paszczy cedeka), to z perspektywy czasu nie żałuję ani sekundy spędzonej na grze.

## Ulver

Przenieśmy się na kontynent Bersiah, który przez wieki i tysiądlata był ostoją ładu i porządku. Ludzie i elfy żyły w pokoju oraz harmonii aż do czasu, gdy sto lat temu pojawiły się znikąd hordy orków i ogrów, które bezlitośnie pacyfikowały ludzkie miasta, a także osady elfów. Gdy wydawało się, że nic nie uratuje sił Światła, do boju stanęło siedmiu rycerzy zwanych Xokami. Pokonali oni siły Ciemności, a tym samym przeszli do historii. Wiek minął mieszkańcom Bersiah na odbudowie spustoszonego kontynentu, lecz, jak się okazało, ich wysiłki poszedł na marne. Legiony Ciemności wkroczyły ponownie na ziemię królestwa Haroniden i nad kontynentem rozszalała się pożoga. Miasta oraz wioski stały w płomieniach, a krew elfów i ludzi płynęła po całej krainie niczym rzeka...

W tym miejscu kończy się historia, a zaczyna terazniejszość i co za tym idzie - zadanie gracza. To od ciebie zależy, która ze stron zwycięży. Czy jak zwykle dobro pokona zło, a może jednak choć raz zło zatryumfuje? Podobnie jak podczas pierwszej wojny, w walce bierze udział siedmiu bohaterów, tyle że tym razem trzech z nich stoi po stronie Światła (Curian, Keither oraz Moonlight), a czterech reprezentuje Ciemność (Rick Blood, Amaruk, Richter, Likuku). Keither to rycerz, który sto lat temu stał na czele wojowników Xok, a po



pierwszej wojnie założył królestwo Azillia. W ciągu niespełna wieku stało się ono najpotężniejszym państwem na kontynencie. Bliskim przyjacielem Keithera jest Moonlight, chyba najpotężniejszy mag w historii ludzkości (i oczywiście elfów :)), który staje u boku starego rycerza, aby obronić Bersiah. Trzecim pozytywnym bohaterem jest Curian, osierocony podczas pierwszej wojny (czemu ludzie w Bersiah są tak długowieczni?), który powraca w rodzinne strony, akurat gdy na ziemię Haroniden wkraczają ogry i orki. Najważniejszą postacią po drugiej stronie barykady jest Rick Blood. Stojąc na czele mrocznych elfów, z pomocą Amaruka podbił rasę Czerwonych Ogrów, a tym samym państwo Hextor, po czym podporządkował sobie kraj wampirów Belond. Władców

podbitych ziem, to jest Richtera i Likuku, mianował obok Amaruka dowódcami legionów Ciemności.

Skoro prezentację mam już za sobą, a ty już zdecydowałeś, po której ze stron się opowiedzieć, zacznę relacjonować samą grę. Wielokrotnie trafiały na moje biurko gry, które według założenia twórców były połączeniem różnych gatunków. Niestety, w niemal każdym przypadku takie połączenie okazywało się nieudane. W końcu jednak ta niemoc została przełamana i w Kingdom Under Fire udało się stworzyć bardzo zgrabne połączenie erteesa z erpegiem. To takie Diablo i Warcraft w jednym. Trudno uwierzyć? Ja też jakoś sceptycznie podszedłem do sloganów reklamowych zapowiadających Kingdom Under Fire jako miks RTS-a z RPG-iem, jakiego jeszcze świat nie widział. I przez pierwsze dwie misje nic nie wskazywało, abym zmienił swe nastawienie. To, co rozgrywało się na ekranie monitora, przypominało nieśmiertelnego Warcrafta czy może raczej Age Of Empires 2, zważywszy,

że liczy się tu bardziej akcja niż budowanie, a same zadania również nieodparcie kojarzą się z grą Microsoftu. Fajne, ale to już było. Nic zatem dziwnego, że przeżyłem lekki szok, gdy rozpoczęła się trzecia misja. Gra bowiem nagle przemieniła się w... Diablo! Samotny Curian odważnie przemierza komnaty zamku zbuntowanego szlachcica, zabijając po drodze strażników oraz przeróżne potwory, zbierając faszki ze zdrowiem, maną etc. Oczywiście przez cały czas naszemu bohaterowi rośnie doświadczenie, a zatem w każdym kolejnym starciu lepiej posługuje się mieczem. Wprawdzie tryb hack'n'slash nie jest tak bardzo rozbudowany jak w Diablo, ale sprawia sporo radości. Mnie chyba nawet bardziej odpowiada takie proste nawalanie niż rozbudowany quest z pięcioma tysiącami broni, tarcz czy czarów.

Jak się domyślicie, nasi bohaterowie biorą też aktywny udział w grze w trybie erteesa, a ich doświadczenie często bywa bezcenne na polu walki, bowiem to oni potrafią poderwać do walki oddziały i niemal w pojedynkę roznieść na strzępy wrogie hordy dzięki swej broni i czarom. I to jest dobry moment, aby powrócić do trybu erteesa i przyjrzeć mu się trochę bliżej. Jak już nieco wyżej wspomniałem, jest on nastawiony raczej na walkę niż budowanie. To drugie kręci się wokół wydobycia trzech surowców, a mianowicie złota, żelaza i many. Złoto trady-

**Spędzasz dni i noce przed monitorem, grając w Diablo i Age Of Empires? A chciałbyś zagrać w jedno i drugie jednocześnie? Nie jest to wcale niespełniona fantazja, bowiem Kingdom Under Fire to znakomite połączenie obu tych gier.**

## Bohaterowie

### Bohaterowie Światłości

#### Keither

Przywódcą siedmiu rycerzy Xok, który po zwycięstwie nad Rich "Keelianes" w pierwszej wojnie założył Azillia, stając się jej pierwszym królem.

#### Curian

Przywódcą grupy "Great Origin". W czasie pierwszej wojny stracił całą swą rodzinę. Powraca w rodzinne strony w najmniej odpowiednim momencie, władnie, rozpoczynając się najazdy hord orków i ogrów.

#### Moonlight

Przyjacielem Keithera i jeden z największych magów w historii Bersiah. Jest duchowym przywódcą Azillii i ze wszystkich sił wspiera Curiana.

### Bohaterowie Ciemności

#### Rick Blood

Przywódcą sił Ciemności. Zanim rozpoczął wojnę z ludźmi i elfami, podbił rasę Czerwonych Ogrów oraz podległe im państwo Hextor, a potem podporządkował sobie kraj wampirów Belond. Dysponując tak wielkimi siłami, rozpoczął krucjatę przeciw Bersiah.

#### Amaruk

Pupil Ricka Blooda, z pochodzenia Lich, czyli potężny czarodziej. Posiada naprawdę niesamowite umiejętności i umie je spozyczkować dla korzyści armii Ciemności. Jest z natury egoista, a przy tym jest przebiegły.

#### Likuku

Dawniej przywódca Czerwonych Ogrów, obecnie jeden z dowódców armii Ciemności. Przed najazdem Ricka Blooda na ziemię Czerwonych Ogrów podbił Hextor. Nie grzeszy inteligencją i wyznaje prostą zasadę, że silniejszy przetrwa.

#### Richter

On z kolei był dowódcą królewskiej strażnicy w wampirycznej krainie Belond. Posiada zarówno magiczną siłę, jak i inteligencję. Nie jest zbyt przyjaźnie nastawiony do dwóch pozostałych pupili Ricka. Nie lubi Amaruka za przebiegłość, a Likuku krytykuje za bezwzględność.





## Wojownicy

### Jednostki Ciemności

**Gnomy** - te dobrodusze stworzy pełnią w królestwie Ricka Blooda funkcję niewolników. Wznoszą budowle i wydobywają surowce.

**Orki** - ci słabo uzbrojeni, ale za to dobrze wyszkoleni wojownicy stanowią trzon armii Ciemności. Ich wielkim minusem jest niskie morale.

**Mroczne elfy** - mieszkają w podziemnych korytarzach pod Revantami. Ponieważ szczerze nienawidzą swych pobratymców zjednoczonych z ludźmi, opowiedzieli się w Drugiej Wojnie po stronie Ricka Blooda. Rzucają we wrogów pociskami.

**Ogry** - są to najsilniejsze jednostki z Hextera, spełniające tę samą rolę co templariusze w armii Światłości. Potrafią rzucać zaklęcie Glodu Krwi, podczas którego zadają wrogom śmiertelne rany.

**Molochy bagienne** - spokojne niegdyś stworzenia przemieniły się pod wpływem energii Starożytnych Świec w krwiożercze potwory. Ich bronią jest Zarodnik, który wystrelany w kierunku wroga eksploduje.

**Cieniotwory** - powstałe w czasie eksperymentów stworzy, które są pozbawione duszy i pełnią rolę kamikadze. Potrafią zakopać się w ziemi i podkraść się do przeciwnika.

**Ożywienie** - wskrzeszeni potężni magowie, którzy zdecydowanie przewyższają magów służących w armii Jaśności. Znają następujące zaklęcia: Wskrzeszenie Złotok, Ożywienie, Zaraza, Pentagram, Transfer Energii, Apokalipsa.

**Wampiry** - podwładni Richtera, którzy za swym przywódcą wstąpili w szeregi armii Ricka. Z reguły nie biorą udziału w bezpośredniej walce, ale atakują w nocy obóz wroga. Umieją posługiwać się następującymi zaklęciami: Płaszcz Cienia, Płaszcz Ciemności, Kontrola Nad Zwierzęciem, Zmiana w Nietopierza, Terror, Drenaż Umysłu.

**Demony** - przyzwane przez ożywieńców latające potwory, które odznaczają się szybkością oraz umiejętnościami magicznymi: Kradzież Mana, Wir Mana, Dusząca Mgła, Spojrzenie.

**Czarni Wyvernowie** - pochodzą ze wschodniej części Revantów. Stanowią trzon sił lotniczych i zaciekle atakują z niewielkich wysokości.

**Ponurcy** - zamieszkują Moczary Zguby, a w armii Ricka pełnią rolę transportową oraz wywiadową.

**Smocze szkielety** - wskrzeszone do życia przez ożywieńców potwory, które znakomicie latają i ziejają ogniem.

cyjnie jest potrzebne do płacenia za jednostki i broń, wydobywanie żelaza jest nieodzowne, aby wojsko było dobrze uzbrojone w miecze oraz zbroje, a mana jest niezbędna dla magów i do czarowania. Proste niczym pas startowy na lotnisku i logiczne jak reforma służby zdrowia. Również budowle są typowe dla kanonu erteosów. Przynajmniej grając po stronie Światłości mamy możliwość wybudowania koszar, kuźni, twierdzy, farmy etc.

Trochę inaczej wygląda to, gdy prowadzimy do boju armię Ricka Blooda, bowiem wówczas stawiamy tak enigmatyczne budowle jak Zbieraczony Ołtarz, Brama Otchłani czy Świeca Starożytnych. Brzmi strasznie? I tak ma być, bo armia Ciemności nie należy do sympatycznych, a poza tym ciężko wymagać, aby umarłaki uzbrajały się w kuźni lub powstawały w koszarach. Jednostek nie jest ani zbyt dużo, ani zbyt mało, rzekłbym, że w sam raz. Po kontynencie włóczę się także "neutralne" potwory, czyli takie, które uprzykrzają życie obu stronom. Nie ma wprawdzie do dyspozycji jednostek przywołujących (i chyba dobrze, bo jak wtedy by walczył bohater?), lecz za to są latające i odgrywają one istotną rolę w zmaganiach o Bersiah. Niemal każda jednostka posiada w zanadrzu jedno lub kilka zaklęć (w sumie coś koło osiemdziesięciu), dzięki czemu walka jest naprawdę bardzo miłą. Pewnie nie wszystkim spodoba się taka rabanka, ale zagrajcie przez sieć, a zrozumiecie, w czym tkwi siła Kingdom Under Fire. Krew zalewa dokładnie monitor, a usta gracza same układają się w złowieszczy uśmiech...

Ech, pięknie się gra w Kingdom Under Fire, ale mam pewne małe zastrzeżenia co do interfejsu. Najbardziej przeszkadza mi, że w trybie erteosowym nie można zaznaczyć więcej niż dwunastu jednostek jednocześnie. Być może autorzy postąpili tak, aby jednostki nie gubiły się podczas przemarszu, bo łatwiej jest kontrolować taki mniejszy oddział w drodze niż złożony z kilkudziesięciu żołnierzy. Według mnie mija się to jednak z celem, gdyż po pierwsze: niektóre jednostki i tak się stale gdzieś klinują i gubią, a po drugie:

kiedy ma się dużą armię, to naprawdę irytujące jest przemieszczanie zamiast całości - małych oddziałów złożonych z tuzina wojaków. Również w trybie "diablowatym" nie zawsze bohater wykonuje nasze polecenia tak, jak byśmy sobie tego życzyli. Nie rozumiem mnie źle, sterowanie w sumie nie jest lichy, ale znam kilkanaście gier z dużo lepszym interfejsem.

Sprawę oprawy Kingdom Under Fire zaczęłam trochę nietypowo, bo od lokalizacji. Jak widzicie chociażby na screenach, gra została całkowicie spolszczona i to, co warto podkreślić, w rekordowo krótkim czasie, gdyż premiera polska zbiegła się ze światową. O jakości lokalizacji raczej nie ma sensu się rozpisywać, bo każdy fan erpegów wie, jak wysoki poziom prezentują gry wydawane w polskiej wersji językowej przez CD Projekt.

Niemniej jednak tym razem pośpiech pozostawił po sobie drobne ślady w postaci kilku literówek. Tu zjadło literkę na końcu wyrazu, tam zamiast "y" mamy "v" itd. Ale to nie ma wielkiego znaczenia, ponieważ i tak przecież słyszemy dialogi wypowiedziane w naszym oczyszczonym języku. Lektorzy trzymają tradycyjnie wysoki poziom, a muzyka i dźwięki nie pozostawiają nic do życzenia. Oprawa dźwiękowa pierwsza klasa. Troszkę gorzej jest z grafiką, która owszem jest

bardzo ładna, lecz rozdzielczość 800 x 600 przy szesnastu bitach to dzisiaj lekki archaizm. Wygląda to wszystko ładnie, krew pięknie tryska na zieloną trawkę, postacie są szczegółowe, budowle również, ale... grafika Age Of Empires II (tryb RTS) czy Diablo II (tryb RPG) jest znacznie ładniejsza. Wystarczy popatrzeć chociażby na efekty rzucanych zaklęć, aby dojść do takiego wniosku. Z animacją postaci jest podobnie. Niby poruszają się dobrze, lecz przyjrzyjcie się templariuszom na koniach, a zobaczycie, że nie jest to animacja perfekcyjna.

No proszę, jak się chce, to można zrobić grę będącą połączeniem dwóch różnych gatunków i nie stracić przy tym nic na grywalności. Wprawdzie oba tryby nie są same w sobie oryginalne, ale są kwintesencją obu gatunków, posiadają wszystko, co potrzebne jest, aby uznać je za klasyczne. Dodajmy do tego wciągającą fabułę, bardzo dobrą oprawę dźwiękową, niezłą grafikę, a otrzymamy grę, od której ciężko się oderwać. A razem taką na osiem oczek z dużym plusem.

## Wojownicy

### Jednostki Światłości

**Chłopi** - jak w każdym erteosie, nie nadają się oni do walki, ale za to pełnią zaszczytną funkcję budowniczych, górników etc.

**Wojownicy** - tradycyjnie są oni podstawą twojej armii i oczywiście są stosunkowo tani. Zaletą wojowników jest, że podczas bitwy potrafią wpaść w szal bojowy i zadawać wrogom większe obrażenia.

**Lucznicy** - czy te jednostki wymagają jakiegokolwiek komentarza? Napiszę jedynie, iż doświadczeni lucznicy zasypują wroga płonącymi strzałami, zwiększając tym samym zadawane obrażenia.

**Elfy** - pełnią w armii rolę doskonałych przygotowanych zwiadowców. Świetnie strzelają z łuków, choć nie tak szybko jak lucznicy.

**Templariusze** - ci rycerze walczą i umierają z imieniem boga Amosa na ustach. Ich dodatkowym atutem są trzy zaklęcia: Szarża, Święty Błask i Ochronna Aura.

**Puszkarze** - jak to zwykle w grach bywa, krasnoludy są specami od prochu. Noszą na własnych barkach ogromne działa, które czynią straszne spustoszenie, lecz bardzo powoli się ładują.

**Akolici Amosa** - chociaż nie są oni szkolonymi wojakami, to jednak potrafią ambitnie walczyć oraz leczyć rannych. Posiadają następujące zdolności: leczenie ran, uzdrawianie, odpięcie ożywieńców, oczyszczanie.

**Magowie** - jednostki te sprawdzają się przede wszystkim w defensywie, a doświadczeni magowie potrafią tworzyć teleporty. Magowie dysponują takimi zaklęciami jak: Tworzenie Kryształu Mana, Magiczny Portal, Sfera Antymagii, Sfera Negacji, Gwiezdne Wrota, Niewidzialność.

**Czarodziejki z Hod** - pochodzą one z ukrytej w górach Revantach wioski. W przeciwieństwie do magów specjalizują się w czarach ofensywnych. Umiejętności czarodziejek to Kula Ognia, Większa Kula Ognia, Przywołanie Kamiennego Golema, Deszcz Meteorów.

**Balon zwiadowczy** - dzieło krasnoludzkich inżynierów. Wyposażony jest w magiczną lunetę, dzięki której zwiadowca widzi na dużą odległość jednostki wroga. Można go również wykorzystywać do przenoszenia jednostek w trudnym terenie.

**Uskrzydleni** - szybcy i odważni wojownicy atakujący wrogów toporami z grzbietów kondorów królewskich.

**Bombowiec** - przypominająca latawiec konstrukcja uzbrojona w bomby lotnicze. Oczywiście jest to również dzieło krasnoludów.

# JUŻ W SPRZEDAŻY!

Nowa edycja klasycznej gry strategicznej w zestawie zawierającym grę Settlers II, dodatek Settlers II: Nowe Misje oraz edytor poziomów.

# Settlers II

## Złota Edycja

# 19<sup>90</sup>

złotych

Tę grę oraz inne doskonałe gry komputerowe znajdziesz w nowej serii:

# Extra Klasyka

## GIER KOMPUTEROWYCH

Już w sprzedaży Settlers 2: Złota Edycja oraz dziewięć innych gier z serii „Extra Klasyka”. Nowych wydań klasycznych hitów szukaj w salonach Empik, hipermarketach i dobrych sklepach z grami.



Ocena:  
**8+**

**Producent:**

Phantagram

**Dystrybutor:**

CD PROJEKT

Tel. (022) 519 69 00

**Internet:**

http://kul.cdprojekt.com

**Wymagania:**

P 200, 64 MB RAM, WIN 95/2000,

CDx8, karta muzyczna

**Akcelerator:**

zalecany

### Plusy:

- dobra lokalizacja
- całkiem zgrabna fabuła
- udane połączenie Diabła z Warcraftem
- ładna dla oka grafika
- muzyka i dźwięk
- dobry multiplayer

### Minusy:

- zonglerka kompaktami
- animacja niektórych jednostek
- małe kłopoty z interfejsem
- kilka drobnych literówek





Pamiętacie Alien vs Predator? Fajnie było biegać zakutym w pancerz krabem i wyłacz struchlałych żołnierzy lub wcielać się w Obcego i merdać ogonkiem. Brygada, której zawdzięczamy AvP, wystrzeliła właśnie nowy tytuł - być może trafi on w wasze serca, a przynajmniej gusta.

### Czarny Iwan

**T**he Mummy to gra z gatunku action adventures, czyli tej samej kategorii wagowej, w której występują Lara, Rynn i Julie. Oprócz Tomb Raidera czy Drakana, do Mumii podobny jest również Indiana Jones, a podobieństwo jest tym większe, że w grze z Rebellion głównym bohaterem także jest facet, niejaki Rick O'Connell. Chyba oczywiste jest, że przeciwnikiem naszego amerykańskiego bohatera będzie tajemniczy jegomość w bandażach. Aby dowiedzieć się, kto zaczął, wystarczy pójść do kina na obraz pod tym samym tytułem co gra. Sukces kasowy filmu sprawił, że postanowiono również wydać grę (dokładnie odwrotnie jest z Tomb Raiderem) i dlatego możemy teraz wcielić się w rolę O'Connella oraz własnoręcznie uchronić świat. Przed kim? Już mówię.

Mija 3000 tysięcy lat. Jest rok 1925. Imhotep zostaje przypadkowo obudzony przez młodą panią egiptolog Evelyn Carnahan. W ruinach Hamunaptry towarzyszą jej brat Jonathan oraz młody legionista i awanturnik O'Connell. W grze pojawiają się także dwie inne postacie. Zły, podstępny i tchórzliwy Beni (śluga Imhotepa) oraz Ardeth Bay - przywódca starodawnego kultu mumii.

O'Connell wkracza w zatęchłe i pokryte grubym kożuchem kurzu korytarze świątyni-grobowca...

Tak rozpoczyna się przygoda, która naprawdę mnie wciągnęła. Zastanawiam się teraz, czemu to zawdzięczać, bowiem The Mummy to gra pod wieloma względami słaba. Poczynając od zaskakującej wręcz sztywności bohatera, poruszającego się z gracją Pinokia, któremu połamano drewniane nogi i ręce, a kończąc na questach, które są tak banalne, że aż nudna. Mimo tych, zdawałoby się, przekreślających grę wad, The Mummy ma w sobie coś, czego zabrakło np. w najnowszym Tomb Raiderze. Ma klimat i, jak dla mnie, całkiem sporą grywalność.



Brebdan Fraser, czyli facio, który grał Ricka O'Connella występuje też w grze komputerowej. Na potrzeby gry użyczył zarówno

Pod bandażami kryje się postać Imhotepa. Najwyższego Kapłana Ozyrysa. Za popełnienie świętokradztwa zostaje on skazany przez faraona Seti Pierwszego na najwyższą karę. Karę tak straszną, że nigdy wcześniej jej nie praktykowano. Zostaje z mumifikowany za życia, pozostając jednak w stanie pół-życia. Jego ciało będą pożerać przez wieki krwiożercze skarabeusze. Sarkofag Imhotepa zostaje złożony w legendarnym Mieście Zmarłych - Hamunaptry...



swojego głosu, jak i zdjęcia buziuchny, które możemy sobie wyświetlić na ekranie (podobnie jak fotkę Maxa lub Annie z Carmageddon 1). Zakres jego ruchu jest bardzo ograniczony, co widać i czuć (podobnie

było z Indiana Jones). Specyfikę poruszania się bohatera najlepiej odda komentarz Gem.iniego: "Facet biegnie, jakby miał pampersa w majtkach". I coś w tym jest. Jeżeli graliście ostatnio w jakąkolwiek grę z gatunku, od razu poczujecie, że Ricky poślknął kij od szczotki i założył gorset babci. Nie ma co się nad tym dłużej rozwodzić, na pewno jest to rzecz, która mało komu przypadnie do gustu.

Przygody naszego bohatera to standardowe zadania, które po wielokroć odrabialiśmy już w innych grach z tego gatunku. Chociaż... pojawia się również parę oryginalnych pomysłów. Jednym z nich jest np. zmiana sposobu prezentacji gry z trybu TPP na widok z góry lub z boku. Oczywiście to nie do końca Frogger lub Prince in Persia, ale wrażenia wcale nie są aż tak odmienne. Kamera typująca swym okiem z góry pozwala nam na sprawne kierowanie bohaterem w jednej z sal, która jest labiryntem. Aby się z niego wydostać, nie wystarczy znaleźć właściwą drogę. Trzeba również stanąć na każdej płytce w komnacie (zmieni wówczas kolor) i uciec przed krwiożerczą narzeczoną Imhotepa. Oprócz tej latającej babki, zagrożeniem są również pułapki i zwykłe mumie (statysci?), które próbują uciąć O'Connella. Nie jest to ostatnia niespodzianka. W innym miejscu O'Connell goni Beniego. Kiedy bohater spada do ciemnego korytarza, gra zmienia się w klasyczną platformówkę. Oznacza to, że bohatera widzimy z boku, podobnie jak Abe'a w Oddworld: Abe's Exoddus. Beni dosłownie

46



czy umieszczona po prawej stronie ekranu). Oznaczają one miejsca, w których O'Connell musiał otworzyć drzwi do kolejnego fragmentu podziemi. Jeżeli zginie w trakcie przygody, a mamy jeszcze "zapasowe życie", cofniemy się do miejsca, gdzie bohater uruchomił ostatnie kamienne wrota. Gorzej, gdy już nie ma extra life na liczniku. Nawet jeśli jesteś w ostat-

nim fragmencie planszy, oznacza to, że zaczynasz zabawę od początku. Ponieważ plansze są naprawdę potężne i jedną można przechodzić i kilka godzin, rozumiecie, że płakać się chce i zgrzytać zębami. W The Mummy save game jest tylko po całych etapach, nie można zapisać gry w trakcie przygody. To tak samo, jakby w Tomb Raiderze save'y można było robić wyłącznie po ukończeniu całego etapu gry. Wyobrażacie sobie tę mordęgę?

Właśnie coś takiego zaserwowali nam twórcy The Mummy. Wścieć się można i zupełnie zniechęcić, bo ileż razy można przechodzić ten sam etap. Nawet jeśli jesteś the best, a Tomb Raidera przeszedłeś z zamkniętymi oczami - i tak skończysz marnie. Dlaczego? Z kilku powodów. Po pierwsze, miejsca takie, jak wymienione wcześniej, gdzie kamera pracuje zupełnie inaczej, a obraz widzisz z innego ujęcia, oznaczają również pewną zmianę w zachowaniu i prowadzeniu postaci. Trudno w przeciagu kilku sekund zupełnie się przestawić w inny tryb obserwacji i gry, a czasu na naukę nie ma, bo mumia już wgrzyza się w szyję. Nie ma siły, O'Connell padnie trupem. Zdarzy się to prawie na pewno kilka razy pod rząd i... zaczynamy cały etap, z którym męczyliśmy się pół nocy, od nowa! Wspaniale, nieprawdaż?

Wspomniane niespodzianki nie są jedyną "atrakcją" w grze. W jeszcze innym miejscu, gdzieś w głębokim lochu pod piramidą, O'Connell będzie musiał przepłynąć podziemną rzekę. Niczym zawodowy surfer, balansując ciałem, płynąc na drewnianej kłodzie. Po drodze musi skakać, pochyłać się, unikać różnych twardych niespodzianek, które mogłyby rozbić mu głowę lub połamać nóżki. Wszystko było by ok., tyle że pojawia się poprzednie zastrzeżenie. (Sposób obserwacji jest nieco inny.) Na dodatek zabrakło tu precyzji. Mimo że wyskoczysz bohaterem w odpowiedniej odległości, okaże się, że O'Connell zmarł. Nie widać, co prawda, dlaczego, ale nie zmienia to faktu, że masz trupa, który właśnie zatonął. Być może chodzi o to, że fala uderzeniowa, która wytworzyła się po upadku kamiennej kolumny, trafiła naszego hero? Lub może tak się przejął, że zabrakło mu powietrza?

### Do kogo się modlić?

Imhotep był sługą Ozyrysa, jego Najwyższym Kapłanem. Kim był jednak Ozyrys?

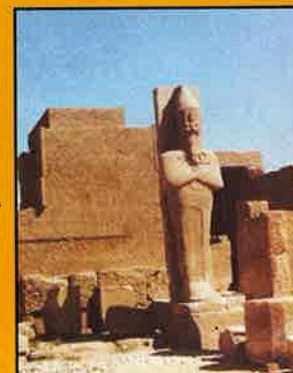
Ozyrys (mitologia egipska), jeden z najważniejszych bogów w starożytnym Egipcie, łączący aspekty władzy króla, władcy umarłych i ich sędziego oraz symbolu odradzającej się przyrody (bóstwo natury). Jego kult wprowadzany jest z Busiris w Delcie. Innym ważnym sanktuarium Ozyrysa było Abydos. Według teologii heliopoliitańskiej był synem Geba (Ziemi) i Nut (Nieba), bratem i mężem Izidy, ojcem Horusa. Został zabity przez brata i przeciwnika, Set, w czasie walki o władzę nad Egiptem. Izida zebrała poćnięte na kawałki i rozrzucone ciało męża i przy pomocy bóstw przywróciła mu życie. Zmarłychwstały Ozyrys musiał jednak stać się opiekunem zmarłych i został władcą świata pozagrobowego. Czczono go również jako boga wegetacji roślin.

Ozyrysa przedstawiano jako mumię w koronie atef na głowie, z insygniami władzy królewskiej (bicz i berło) w skrzyżowanych rękach. Twarz malowano na zielono. Symbolem Ozyrysa był filar Dzied. Kult Ozyrysa upowszechniał się stopniowo, aż stał się uniwersalny. Od V dynastii (XXV/XXIV w. p.n.e.) każdego zmarłego faraona utożsamiano z Ozyrysem. Później każdy zmarły dostępował takiego zaszczytu.

Najstarsza wersja dziejów Ozyrysa pojawia się w "Tekstach piramid" z czasów V dynastii, a niektóre elementy legendy ozyriańskiej pojawiają się później w "Tekstach sarkofagów" (okres Średniego Państwa). Od czasów Średniego Państwa doktryna ozyriańska zaczęła odnosić triumf nad starą doktryną solarną.

Utrwalił się chthoniczny charakter kultu Ozyrysa. W czasach hellenistycznych i rzymskich kult Ozyrysa-Serapisa, jako synkretycznego bóstwa identyfikowanego z Dionizosem, Hadesem, Heliosem i Okeanosem, wyszedł daleko poza granice Egiptu. Kult ten (Ozyrys jako bóg-zbawca) miał wielkie szanse stać się jedną z uniwersalnych religii wielkiego Imperium Romanum.

Nie jest wykluczone, że Ozyrys był postacią historyczną, najwcześniejszym władcą, który zjednoczył Deltę lub nawet cały Egipt (związek Ozyrysa z egipską monarchią).



Ozyrys ze świątyni jubileuszowej Totmesa III w Kamaku, XV w. p.n.e., Egipt. Autor: Anna Szaleńcowa.



## Pomyśl o przyszłości

Mumifikacja celowa znana była wielu starożytnym cywilizacjom (Egipt, Inkowie, kultury Birmy i Oceanii). Najbardziej rozpowszechniła się w starożytnym Egipcie (od III tysiąclecia p.n.e. do VI w. n.e.). Zabieg ten traktowany był jako warunek życia pozagrobowego (konieczne przetrwanie ciała). Proces mumifikacji trwał ok. 70 dni, podczas których usuwano organy wewnętrzne (przechowywane potem w naczyniach zwanych "kanopa"). Ciało moczone w specjalnych roztworach, a następnie, po namaszczeniu wonnościami i wypełnieniu wnętrza substancjami żywicznymi, starannie owijano bandażami lnianymi. Często mumie powlekano asfaltem. Mumie (zaopatrzone w teksty religijne - Księgi Umarłych) umieszczano w sarkofagach (w trumnie wykonanej z masy papirusowej i zdobionej). Jakość procesu mumifikacji zależała od pozycji społecznej zmarłego (najdoskonalsza dotyczyła władców). Uboodzy byli chowani bez trumien, bogatym zaś (od czasu Nowego Państwa) złożono twarz, ręce i stopy oraz ozdabiano mumie biżuterią. W czasach rzymskich zaopatrywano mumie w portret (portrety fajumskie). W starożytnym Egipcie mumifikowano również święte zwierzęta (byki, ibisy, pawiany, koty, krokodyle).

i mogli wcielić w życie. Nie raz podskoczyłem na fotelu, gdy zobaczyłem nagle wylaniącą się z piasków mumie lub poczułem, że nogi mojego bohatera za-



które należy odwrócić, ułożyć w określonej sekwencji. Może to być np. fresk lub jakiś wzór geometryczny, który należy tak ustawić, aby pasował do malowidła po przeciwnej stronie. Gdzie indziej trudność będzie polegać na znalezieniu i wyciągnięciu kamienia, który uruchomi zapadnię lub przejście. Ciekawe zadanie musiałem wykonać w grobowcu wysokiego dostojnika egipskiego. Sala wydawała się bez wyjścia. Na jej środku stał sarkofag podtrzymywany dwoma łańcuchami. Okazało się, że z grobowca można wyjść po ucięciu łańcuchów.

Sarkofag zapadał się wówczas, a w ścianie otwierało się przejście.

The Mummy to gra bardzo nierówna. Z jednej strony jest to naprawdę fajna action adventure, w której gra się z prawdziwą przyjemnością. Z drugiej zaś, wspomniane niedociągnięcia niemal dyskwalifikują ten tytuł. Mimo wszystko polecam Mumię (ostatecznie można skorzystać z cheatów), bo jest to po prostu przygoda, jakiej ostatnio brak było wśród pojawiających się na PC grach. Prawdziwa przygoda pełna niespodzianek, gra, która daje sporo satysfakcji i nieźle podbija poziom adrenaliny we krwi. Przekonaj się sam, czy dasz radę Imhotepowi.

Ocena:  
**6**

### INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**

**Dystrybutor:**

**Internet:**

**Wymagania:**

Windows 9x, Pentium 266 MHz, RAM 32 MB, 4x CD-ROM

**Akcelerator:**

tak, z min. 8 MB RAM

#### Plusy:

- świetna muzyka
- doskonały klimat
- niezła grafika
- przemyślane, wciągające scenariusze
- niezłe filmiki

#### Minusy:

- brak save game w trakcie gry
- gładkie tekstury
- sztywne i brzydko poruszające się bohater

# NIE IGRAJ Z OGNIEM



# O'NI

10/10 - Strefa.com

9/10 - Reset

9/10 - Valhalla.pl

9/10 - Gry.hoga.pl

9/10 - Interia.pl

9/10 - Zaloga G

5,5/6 - Click!

8,5/10 - Gry.wp.pl

8,5/10 - Wr.pl

**W pudełku znajdziesz plakat Konoko!**





# JETFIGHTER IV

## FORTRESS AMERICA

*"Ameryka też się sypie, to osobny rozdział...". Znać to? Nawet jeśli nie, to z pewnością nieraz słyszeliście coś podobnego z ust jednostek opłotkowych. USA zaczyna się wiele grzechów związanych głównie z tamtejszym stylem życia i życia. Nie mniej w tej chwili osłaniać te zarzuty, szczególnie że nijk się mają do tomatu. Z pewnością jednak mogą stwierdzić, że Stany Zjednoczone Ameryki są krajem potężnym i nawet pewne perturbacje w wyborze nowego prezydenta nie zmieniają tej sytuacji. Czy kiedyś zagłębimy do porannych gazet i dowiemy się, że ktoś postanowił wypowiedzieć temu kolosowi wojnę? Oczywiście, już dzisiaj! Tyle tylko, że cała historia będzie od początku do końca zmyślona, a w dodatku będziemy mogli wziąć w niej udział.*

beerman

Oczywiście żadne w miarę "rozsądne" państwo nie porwałoby się na atakowanie USA samopas. Dlatego w niedalekiej przyszłości dwa mocarstwa, Chiny i Rosja, oraz nieco mniejsza Korea Północna zawiązują koalicję. Długo planują, jak wspólnymi siłami ugryźć gwiazdzisty sztandar, aż w końcu decydują się podjąć pierwszy krok. Pewnego pięknego dnia u wybrzeży Kalifornii pojawia się flota uderzeniowa koalicji. Jej siła opiera się na wynalazku, który do niedawna był tak ściśle tajny, że chyba sami projektanci nic nie wiedzieli o jego istnieniu. Zdając sobie sprawę, że potęga militarna USA w dużej mierze polega na lotnictwie, Chinczyki stworzyli superlotniskowce, dzięki którym mają nadzieję na pokonanie sił powietrznych swojego odwiecznego wroga ideologicznego. W powietrze wzbijają się pierwsze maszyny... Tereny wokół miasta San Francisco stają się nieмыми świadkami heroicznej walki amerykańskich pilotów w obronie ojczyzny oraz przyszłości całego świata.

Ostatnie zdanie może wydawać się zbyt wyniosłe, ale myślę, że doskonale wprowadza w klimat nowego, czwartego już Jetfightera. Gracz uruchamiając grę, automatycznie staje się jednym z setek pilotów walczących z najbardziej chyba bezpośrednim zagrożeniem swego kraju, jakie kiedykolwiek miało miejsce. Do akcji przeciwko zjednoczonym siłom najeźdźców popycha patriotyzm i narodowa dumka, nie licząc oczywiście potężnych silników odrzutowych zainstalowanych w myśliwcu. Posyłając kolejne tony ołowiu i materiałów wybuchowych, walczą o przetrwanie mitu niepokonanej Ameryki - kraju, który jest rajem na ziemi.

Cóż, celem gry rzeczywiście jest odparcie wrogich sił inwazyjnych, ale rzecz jasna nie trzeba nastawiać się na tak osobiste przeżywanie kampanii. Jednakże "amerykanizm" w tej grze widac w każdym dosłownie momencie i, prawdę mówiąc, absolutnie to nie przeszkadza. Przeciwnie, sprawia, że grając możemy poczuć coś dziwnego, nawet jeśli uczucie to jest śmieszne, to na pewno warto go doświadczyć.



Ala nie każdy musi czuć się obrońcą kraju wspaniałości, nieprawdaż? Jeśli wszystko, co amerykańskie, wywołuje w tobie uczucie obrzydzenia, JF4: Fortress America również ci się nie spodoba. A szkoda, bo na rynku zarzucanym coraz to nowymi ultrarealistycznymi lub absolutnie niegrywalnymi symulatorami ta gierka jest swego rodzaju perełką. Niczym w amerykańskim filmie, tutaj liczy się zapierające dech w piersiach tempo, a do szczegółów - takich jak fizyka lotu czy ogólnie pojęty realizm - nie przykładają się zbyt wielkiej uwagi. Liczy się efektowna akcja i, rzecz jasna, zadanie jak największych strat przeciwnikowi. Cele misji są na tyle zróżnicowane, że naprawdę nudzić się ciężko.

Całą przygodę z Jetfighterem proponuję zacząć (oczywiście nie licząc instalacji) od wykonania wszystkich misji treningowych. Ponieważ do zachowania maszyny trzeba się przyzwyczaić, naprawdę przyda się tych kilka kursów, w których dzięki cierpliwym podpowiadam instruktorów (i dokładnym objaśnieniom w instrukcji) nauczymy się startować w różnych warunkach, używać uzbrojenia, korzystać z pomocy skrzydłowego itp., itd. Moim skromnym zdaniem misje treningowe w JF4 należą do czołówki w tego typu grach. Dzięki nim, zaczynając właściwą kampanię, obsługujemy wszystkie systemy myśliwca intuicyjnie i możemy skupić się na wykonywaniu zadań. Rzecz jasna trzeba tu powiedzieć, że JF4 to bardziej ambitna (bardzo) strzelanina niż symulator, choć wspaniale takowy udaje. Rasowi komputerowi piloci z pewnością porzucą ten tytuł jako zbyt mało realistyczny, ale zwykli gracze mogą się dobrze bawić, a przy okazji nauczyć kilku rzeczy, które z powodzeniem wykorzystają, grając w bardziej realistyczne symulatory.

Jako mieszanka symulatora z grą akcji JF4 oferuje graczowi wiele udogodnień. Podstawowym i pozwalającym ukończyć każdą misję jest opcja automatycznego lądowania. Niezależnie od miejsca, w którym się znajdujemy, możemy zakończyć lot i bezpiecznie znaleźć się na ziemi. Oczywiście, jeśli ktoś się uprze, może lądować sam. Przy wykorzystaniu stosu przyrządów pomocniczych operacja ta jest naprawdę wykonalna. Innym udogodnieniem, które świadczy o nastawieniu się wybitnie na akcję, jest seria skrótów klawiaturowych uruchamiających różne uławienienia. Można więc włączyć nielimitowaną amunicję, nietykalność dla pocisków przeciwnika i wiele innych tego typu udogodnień, które pozwalają jeszcze bardziej skupić się na eksterminacji wroga.

Tutaj trzeba wspomnieć o pewnej rzeczy niezmiernie istotnej dla wszystkich miłośników gier (i filmów) akcji, a mianowicie o dostępnym uzbrojeniu oraz przeciwnikach, których można z jego pomocą wysłać do lepszego świata. Gra oferuje nam możliwość pilotowania trzech maszyn używanych przez USAF. Są to F-14, F-18 i F-22, czyli teoretycznie przekrój maszyn służących do różnych zadań. W rzeczywistości (czytaj w grze) wszystkie te myśliwce zachowują się praktycznie tak samo, co prowadzi do tego, że wybór samolotu do danego zadania zależy tylko od kaprysu pilota. Nie ma w tym nic złego, jeśli tylko chcemy się bawić, a nie poważnie latać. W zależności od postawionego przed nami celu musimy odpowiednio uzbroić naszego ptaszka. Tutaj wybór nie jest może oszałamiający, ale z pewnością wystarczający do poczynienia wymaganych szkód. Uzbrojenie, oprócz nieśmiertelnego działka Vulcan, dzieli się na powietrze-powietrze i powietrze-ziemia. W pierwszej kategorii znajdziemy kierowane pociski rakietowe stanowiące stałą obsadę "gier samolotowych", czyli Sidewindery, Aamramy i Phoenixy. Wystarczy to w zupełności do zlikwidowania każdego celu powietrznego. Natomiast



cele naziemne możemy potraktować kierowanymi laserowo pociskami Maverick, bombami Mk.82 i Mk.84 oraz kierowanymi laserowo bombami GBU-24. Wybór nie jest spory, ale gdyby był większy, wówczas gracze nieobeznani z symulatorami mieliby problemy. A tak, proces przygotowania maszyny do misji wymaga dosłownie kilku kliknięć, po których można już wzbić się w powietrze.

Przestworza, jak już wspominałem, rozciągają się wokół San Francisco. Teren gry obejmuje łącznie pięćdziesiąt tysięcy stóp kwadratowych, a graficy postarali się, żeby był on jak najbardziej zbliżony do realnego. Trzeba powiedzieć, że udało im się to naprawdę wspaniale. Teren, szczególnie po zainstalowaniu tekstur w wysokiej rozdzielczości, wygląda dość ładnie i można by się przyczepić jedynie do niedokładnego nałożenia tekstur, miejscami widać bowiem, jak się ze sobą łączą. Jednak, pomijając ten drobny mankament, grafika w JF4 jest naprawdę dobra. Obiekty naziemne i powietrzne wymodelowano bardzo starannie, a engine napisano tak, żeby gra była przede wszystkim dynamiczna i porywająca. To udało się w stu procentach. Różnorodne misje, które przyjdzie nam wykonać, zaprojektowano tak, że nie ma w nich miejsca na nudę. Ciągłe coś się dzieje i często wykonanie zleconego zadania wymaga naprawdę sporej koncentracji. Walki powietrzne (z ang. Dogfight) toczą się w szalonym tempie, a szeroki wybór przedmiotów sprawia, że w ogóle się nie nudzą. Podobnie zresztą wygląda sprawa z atakami na obiekty naziemne. Trzeba wykorzystywać ukształtowanie terenu, a bombki czy rakietki często kierować na jeden, konkretny, ukryty pośród wielu innych cel. Ogólnie rzecz biorąc, JF4 to spora dawka naprawdę dobrej zabawy.

Autorzy postarali się również, aby po skończeniu kampanii gracz nadal miał co robić. Dzięki pojedynczym, generowanym pod dyktando graczom, misjom, można grać bardzo długo, nie powtarzając żadnego zadania. Do tego w grze znajduje się tryb free flight oraz multiplayer pozwalający toczyć pojedynki maksymalnie szesnastu sieciaczkom.

Do sterowania grą, mimo iż jest to bardziej zręcznościówka niż symulator, zaleca się używanie dobrego dżoystika. Dopiero wtedy można bawić się naprawdę dobrze i nie psiożyć, że Matka Natura nie wyposażała nas jeszcze w trzecią rękę.



**Stany Zjednoczone Ameryki są krajem potężnym i nawet pewne perturbacje w wyborze nowego prezydenta nie zmieniają tej sytuacji. Czy kiedyś zajrzymy do porannych gazet i dowiemy się, że ktoś postanowił wypowiedzieć temu kolosowi wojnę? Oczywiście, już dzisiaj, tyle tylko, że cała historia będzie od początku do końca zmyślona, a w dodatku będziemy mogli wziąć w niej udział.**

Podsumowując, Jetfighter 4 jest grą naprawdę dobrą, może nie rewelacyjną, ale solidną. Wiele graczy - ot, taki np. Yasiu, który zęby zjadł na wielu symulatorach - twierdzi, że denerwuje go w tej grze jedna rzecz. Mianowicie, aby ukończyć misję, trzeba dokładnie wykonać jej cele. Wystarczy jeden błąd i trzeba zaczynać od nowa. Oczywiście jest to jak najbardziej logiczne, ale skoro gra jest nastawiona na akcję, autorzy powinni rozwiązać to w jakiś inny sposób. Cóż, wielkim hicielem JF4 nie będzie, ale jeśli czujecie się na siłach, aby bronić USA przed najeźdźcami, próbujcie, powinniście się wam spodobać.

Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Mission Studios

Dystrybutor:

Play-It! tel. (018) 4440560

Internet:

www.jetfighteriv.com

Wymagania:

P333, 32MB Ram, CD-Rom,

400MB wolnego miejsca na dysku

Akcelerator:

konieczny

Plusy:

• wciągająca akcja

• dobrze przygotowane misje

• treningowe

• całkiem dobre wykonanie

Minusy:

• nie ma silowni dla pilotów

• nie dla ortodoksyjnych

• maniaków symulatorów



# Pokonaj Lorda Darth VATERa!

## Jak zamawiamy prenumeratę?

- Prekazy wypełnij drukowanymi literami (redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędem lub niewłaściwym wypełnieniem przekazu). W przypadku osób, które już są prenumeratorami CD-Action, należy również podać numer PIN.
- Zaznacz krzyżykiem na przekazie odpowiedni kwota (ile numerów obejmuje prenumerata) i pamiętaj, że wpłaty należy dokonać do 15 dnia miesiąca, z którego pochodzi blankiet. Czyli: jeśli Tygodnik przed otrzymaniem pierwszego numeru. Np.: prenumerata rozpoczynająca się od lipca opłacamy najpóźniej do 15 maja, zgodnie z datą stempla pocztowego. Jeśli termin opłaty przekroczy, prenumerata przesunie się o jeden miesiąc.
- Podajemy kwoty w polskich złotych (zł). Koszty wysyłki pokrywa redakcja.
- 1. Jak zamawiamy prenumeratę? Prekazy wysyłamy do redakcji CD-Action, ponieważ stanowią one nieodłączną całość z czasopismem.
- 2. Prenumerata ograniczona kosztuje 100% drożej.

## Jak kupić Numery Archiwalne?

- Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.
- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Słowo do tego odwołania służy przekazu.
- Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.
- Cena archiwaliów 12 zł i 13 zł.

UWAGA: Dysponujemy numerami 6,10,11,12/99  
i wszystkimi z 2000.

## Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty, numerów archiwalnych oraz CD-Rom-ów należy kierować do Biura Prenumeraty od poniedziałku do piątku w godzinach od 8 do 16.  
Artur Kolasa, tel. 071 343 7871 w. 338, 071 341 20 83,  
071 342 18 41, e-mail: artur@futurenetwork.com.pl

## Po co podpis na przekazie za Prenumeratę?

Na przekazie za prenumeratę znajduje się specjalne miejsce na podpis prenumeratora. Okazuje się, że brak podpisu może spowodować śmieszna sytuację: w świetle prawa nie możemy przechowywać nazwiska i adresu w bazie danych (osoby, która nie podpisała się na przekazie), a skoro pieniądze wpłacane - musimy czasopisma wysyłać. Prosimy, bierzemy wreszcie na kłopot - zaoszczędzić nam i sobie problemów, podpisując zgodę na przetwarzanie danych osobowych. Nie chcemy uczyć się na pamięć Waszych danych osobowych, żeby móc wysyłać Wam prenumeratę! Nie obawiajcie się, że zasypaliśmy Was materiałami reklamowymi albo sprzedamy bazę danych firmom marketingowym. Wasze adresy są nam potrzebne do wysyłki czasopism, za które już zapłaciście!

## Niech Prenumerata będzie z Tobą!

- Numery archiwalne (cena za jeden egzemplarz 12 zł, numery archiwalne z roku 2000 cena 13 zł)



# Darth VATERa!

## z CD-Action

12 numerów x 13 zł = 156 zł

(oszcz. dzasz 66 zł)

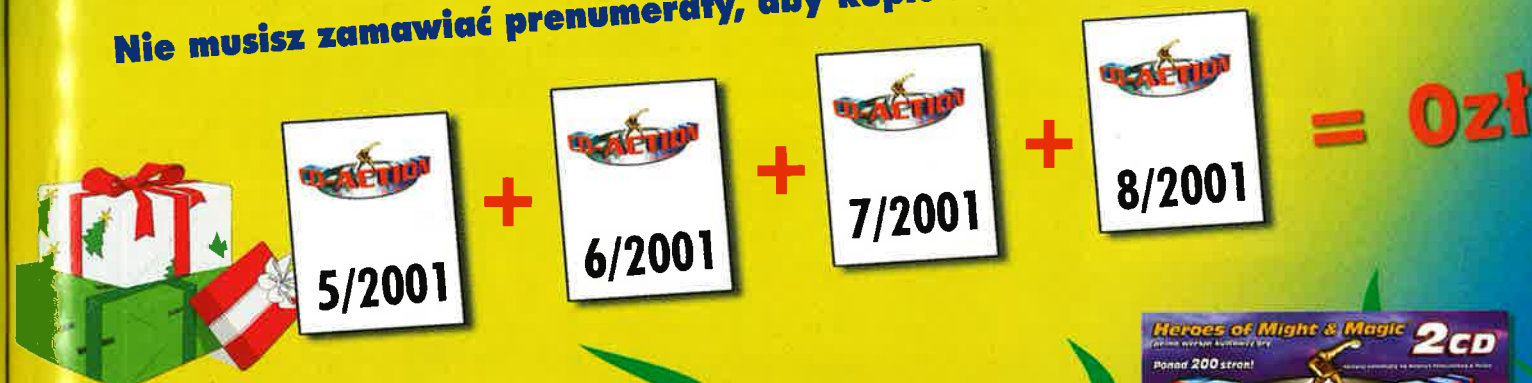
6 numerów x 14 zł = 84 zł

(oszcz. dzasz 27 zł)

3 numery x 15 zł = 45 zł

(oszcz. dzasz 10,5 zł)

Nie musisz zamawiać prenumeraty, aby kupić archiwalia!



## Gwarancja utrzymania niskiej ceny!





# colin mcrae rally 2.0™

*No tak, klamka zapadła: przełom wieków i tysiącleci kojarzyć mi się będzie zawsze z kolorem pistacji. Dokładnie takim samym, jak pudełko Colina McRae Rally 2.0, które znalazłem pod choinką. Jego zawartość sprawiła, że święta spędziłem nie tradycyjnie przy stole, nieprzytomnie się obżerając, lecz za wirtualną kierownicą wirtualnego Peugeota 206 WRC, na wirtualnych drogach i bezdrożach Francji, Włoch, Australii, Szwecji...*



Gemini

**C**olin McRae Rally 2.0, sequel uznanej komputerowej symulacji rajdów, gościł u nas już parokrotnie. Ostatnio tak jakoś ze dwa miesiące temu, gdy na gorąco spisywałem wrażenia z wersji beta tego objawienia dla miłośników wchodzenia w zakręty bokiem i w obłokach kurzu. Już wtedy, obcując z - jakby nie było - produktem w 80 procentach (na oko) kompletnym, czułem, jak bardzo różni się on - in plus naturalnie - od Rally Championship. Ten bowiem, jakkolwiek początkowo zachwycający, na dłuższą metę okazywał się, rfiestety, dziełem zupełnie przeciętnym, grą. Jej twórcy, skoncentrowani najwyraźniej na maksymalnym dopieszczeniu oprawy, zapomnieli o czymś tak dla symulacji rajdów podstawowym, jak... satysfakcja z jazdy. Mimo to jednak nie miałem pojęcia, że CMR2 będzie produktem AŻ TAK dobrym! To wszystko bowiem, co nie podobało mi się w becie, w wersji pudełkowej bądź nie pojawiło się w ogóle, bądź zostało zmienione tak dalece, że... już nie mogło się nie podobać!

Wyjaśnijmy sobie jedną rzecz już na wstępie: Colin McRae 2.0 NIE JEST symulatorem samochodu rajdowego! To jedynie zręcznościówka. Albo aż zręcznościówka, gdyż jej wykonanie, pod względem tak formy, jak i treści, w chwili obecnej w naturalny sposób sytuuje ją na najbardziej wystającym stopniu na podium! Jej założenia są wręcz ekstremalnie proste: dany odcinek toru wytyczony tak, by zmieścić maksymalnie wiele zakrętów, trzeba pokonać w czasie krótszym niż pozostali star-



**Przyznam się wam do czegoś: nie cierpię recenzować gier wcześniej przemielonych już w zapowiedzi czy beta-tescie. Tym razem jednak zrobiłem wyjątek, bo znacznie gorsze od groźby powtarzania raz już wygłoszonych sądów byłoby ominięcie opisu przyjemności wynikającej z gry...**

tujący. Nie jest to łatwe, a przynajmniej nie na poziomach wyższych niż "łatwy", gdzie przewaga ok. 10-20 sekund na odcinku jest niemal pewna. Nie jest to łatwe - bo nie tylko od determinacji w deptaniu

pedału uwalniającego 300 koni i nieledwie milimetrowej precyzji w sterowaniu zależy, czy rzeczywiście będziemy pierwsi. Sukces zależy będzie również od umiejętności dostosowania samochodu do charakteru odcinka i panujących na nim w trakcie przejazdu warunków pogodowych!

Zanim jednak w ogóle przyjdzie nam wypróbować różne warianty przełożeń, obniżen i balansów, i badać, jaki wpływ wywierają one na auto, należy owo auto wybrać. Na całe szczęście nie jesteśmy ograniczeni do "firmowego" samochodu naszego bohatera, czyli Forda Focusa. I nie chodzi o to, że mam coś przeciw temu, nie zaprzeczę, foremnemu autku. Po prostu dużo bardziej odpowiada mi aktualny mistrz Peugeot 206 WRC i jako że to do niego czuję miętę, właśnie on został poddany przeze mnie testom, jakich w rzeczywistości nigdy nie odważyłbym się przeprowadzić. Nie ukrywam jednak, wybór samochodu wydaje się mieć kosmetyczne znaczenie: wszystkie samochody, w tym pozostałe po Focusie i 206-tce cztery dostępne na starcie, tj. Mitsubishi Lancer, Toyota Corolla, Subaru Impreza, Seat Cordoba, mają identyczną charakterystykę. Innymi słowy to, czy zwycięzca rajdu mieć będzie na masce srebrny romb, stylizowane "T", czy gwiazdki, zależy jedynie od naszych upodobań, szanse bowiem na starcie mają te same.

Początkowo samochodów jest, jako się rzekło, 6, w miarę jednak wygrywania kolejnych etapów, w garażu pojawiają się inne, równie ślśniące, m.in. Ford Puma, ale i nieco starsze, jak legenda rajdów - Lancia Delta Integrale, czy jej starsza siostra - Stratos, że o pocziwiej "Cossie", czyli



Fordzie Sierze Cosworth nie wspomnę. Nie dość tego: w trakcie gry przyjdzie nam również zasiąść po prawej stronie samochodu w ciasnych fotelikach Mini Coopera i Metro 6R4! Taaak, maleńkie kółeczka tych ostatnich też niegdyś potrafiły obracać się na tyle szybko, by dowieźć tę metalową puszkę z mięsnym wkładem na punkt kontroli



czasu szybciej niż inni... Postępy w realizacji planu udowodnienia, że wiemy i potrafimy stosować się do informacji "cztery prawo, prosta sto", wyciskając zarazem z autka tyle, że ich konstruktorzy złapałby się za serce, nagradzane są również na inny sposób. Np. prócz samochodów możemy odkryć nowe "ubranko" posiadanych już autek, takie jak inne kolory karoserii rajdowego Focusa, a nawet możliwość maksymalnego wyżyłowania szosowego (a ze stelażem rurek w środku - dziwne jak na fabryczny model) Lancera! Dodatkowo, co parę wygranych na pierwszym miejscu rajdów, otwiera się kolejny okrągły tor bądź wyświetla kod, pozwalający np. sprawdzić, jak to jest jeździć po odwróconych torach, i to w dodatku samochodem, który odbija się jak kauczukowa piłeczka od przeszkód!

Zaraz po wybraniu swego czterokołowego przeznaczenia należy określić, w jaki sposób zamierzamy zdobywać nasze pierwsze trofea. Alternatywę do podstawowego trybu mistrzostw, który stara się jak najdokładniej oddać specyfikę rajdów z ich samodzielną walką z samochodem, torem i własnymi umiejętnościami, stanowi tryb zręcznościowy, wrzucający nas wraz z pięcioma innymi kolesiami w niezniszczalnych samochodach na zamknięte trasy - każąc po prostu zwyciężyć. Ten ostatni tryb, co powiem już teraz, by później do niego nie wracać, jest - moim zdaniem - nie tylko niedoskonały, nie jest nawet dobry! Jego grzechem jest to, że oferuje nieznacznie przepychankową rozrywkę, odbierając zaraz bardzo szybko dobre nawyki nabywane w pocie czoła w trybie mistrzostw; tam niemal każde puknięcie czy choćby przytarcie samochodu o przeszkodę to zawsze ogromne ryzyko! I to nie tylko straty kilku sekund - nawet nieukończenia odcinka! To właśnie dlatego, nawiasem mówiąc, szybko zakończyłem swoją arcadową karierę. Podejmując przerwany wątek: brak również w trybie zręcznościowym, naturalnie, ustawień samochodu. Co więcej: najwyraźniej gdzieś po drodze wypadł z niego pilot!

Natura zmierza jednak ku równowadze, więc o trybie mistrzostw niewiele złego da się powiedzieć. Niemal wszystko w nim bowiem - poczynając od zaplecza technicznego w postaci serwisu, odgrywającego nadspodziewanie ważną rolę w przerwach pomiędzy pociskaniem gazu, po zachowanie się samochodu podczas jazdy - odpowiada wymaganiom osób oczekujących na CMR2.0. Najważniejsza spośród równych jest, dla miłośników jazdy po wąskich leśnych drogach z prędkościami pięciokrotnie przekraczającymi zdroworozsądkowe normy, fizyka. Stanowi ona, jak dla mnie, bardzo udane połączenie wymogów zagorzałych "symulantów" (takich, co to by chcieli, żeby na właściwości jezdne wpływ miało nawet ciśnienie atmosferyczne) oraz tych, którzy na fali obejranych przed momentem migawek w sportowych wiadomościach po prostu

chcieliby pokonać kilka metrów szutrów i zasypać widzów chmurą pyłu. Mimo to, zastrzegam, nie sposób zarzucić (grze i fizyce) powielania typowych błędów innych tytułów tego gatunku, czyli sprowadzenia rozgrywki do "wcisnij strzałkę w górę i nie puszczaj pod żadnym pozorem". Tu naprawdę liczy się sposób, w jaki tę strzałkę będziemy cisnąć! Więcej: Codemasters udało się stworzyć sytuację, w której można ustawić samochód nie tylko pod warunki jazdy, ale i osobiste predyspozycje i upodobania!

Weźmy na przykład kwestię poślizgów. Człowiek, który przejeździł Colina (jedynek) wzdłuż i wszerz, stwierdził, analizując na podstawie moich dokonań w bodajże Francji, że tu się jeździ samymi slide'ami. Kiedy udało mu się wreszcie wyrugować mnie z fotela, po samodzielnym ustawieniu swojego własnego samochodu, przejechał tę samą trasę praktycznie bez zostawiania śladów na asfalcie! Cóż jednak poradzić - mnie po prostu bardzo odpowiada jazda długimi ślizgami, ze skręcaniem dużo wcześniej, niż zwykło się to robić, po to, by mniej więcej na środku łuku być już przodem do dalszego przebiegu drogi, i przydepię-



ciem gazu wspartym silną wiarą w to, że potężny 300-konny silnik zdola przekazać kołom moc odpowiednią, by wyrwać maszynę z niekontrolowanego ślizgu bokiem.

Mówiąc o właściwościach jezdnych, warto wspomnieć o tym, że NIE są one identyczne od startu po metę; zmieniają się one dynamicznie w trakcie jazdy, na skutek zarówno zmian nawierz-





ni i aury, jak i uszkodzeń. Te ostatnie nader wyraziście przypominają o tym, że pokonywanie wzgórz Grecji z prędkością 170 km/h nie jest rzeczą, do której samochód został stworzony! Nawet po jednym "czystym" odcinku stan układu kierowniczego, wału, półosi zaczyna wykazywać objawy zużycia. Cóż zaś dopiero, gdy zahaczmy po drodze o bandę, przytrzymamy skalną ścianę, owiniemy się wokół drzewa... Na szczęście jednak (albo - zależnie od stopnia rajdowej manii - na nieszczęście) wpływ uszkodzeń na samochód jest w gruncie rzeczy nieledwie symboliczny. Testowałem zderzenia czołowe ze ścianą we

leńczo samochód (bo każdorazowe użycie hamulców oznacza kilkusekundową stratę) zaczyna ślizgać się zbyt blisko przeszkód. A chłopaki z innych załóg wyciskają wszystko, co tylko się da, z odpowiednio poustawianych samochodów, zostawiając zaledwie najwyżej kilkusekundowy margines na nieuniknione przecież błędy w sztuce. Wtedy też zaczynają odgrywać istotną rolę wspomniane już parokrotnie ustawienia samochodów. Przyznaję, że podszedłem do nich początkowo jak do zabiegu kosmetycznego - podejrzewając, że nic prócz, być może, skrócenia przełożeń wpływu na auto mieć nie będzie. A tu tymczasem odpowiedni tuning wyznacza granicę pomiędzy zwycięstwem a porażką! I to na poziomie średnim! Poziom expert (13, 14 odcinków) bowiem wymaga już nie tylko jazdy idealnej ze stuningowanym wozem z użyciem ręcznej skrzyni biegów i ręcznego hamulca (obywałem się świetnie bez nich do średniej Wielkiej Brytanii), ale i mocniejszych niż początkowa szóstka samochodów!

Oprawa audiowizualna Colin McRae Rally 2.0 stoi na naprawdę niezłym poziomie. Dźwięk jest wprawdzie jedynie poprawny: ryk silnika, piski opon, grzechotanie szutrów pod kołami, od czasu do czasu przeraźliwy jęk giętych blach i brzęk szkła sypiącego się z porożbijanych szyb i światła nie budzi zastrzeżeń. Za to muzyka tak - wyłączyłem ją w 10 sekund po jej włączeniu. Wszelako wrażenia odbierane przez żrenice pozwalają (niemal) zapomnieć o tamtych brakach. Trójwymiarowe modele samochodów które, co ciekawe, pojawiają się nie tylko w samej grze, ale i w menu (można więc dokładnie je obejrzeć również z przodu), są po prostu doskonałe! I to nie tylko wtedy, gdy zapalają się zielone lampki



startu, ale również gdy nieszczęśliwym zbiegiem okoliczności doświadczył on kilku bliskich spotkań z elementami otoczenia. Wtedy to szyby zarysowują się siatką spekań, by wreszcie wypaść w ogóle - pozostawiając otwór pozwalający zaglądać do środka (nie widać tego z wewnątrz, a szkoda...).

Na marginesie: moje obawy wyjawione w beta-teście dotyczące kokpitów, czy raczej ich ewentualnego braku, nie potwierdziły się. Dechy rozdzielcze widać, kierownicę można naprawdę pokręcić. Ale, co ciekawe, i tak z nich w etapach, w których coś chciałem osiągnąć, nie korzystałem. Nie tylko dlatego, że generalnie łatwiej jest wchodzić w zakręty, widząc, gdzie zderzaki; nie tylko dlatego, że - katując betę - przyzwyczaiłem się do widoku z perspektywy latawca za samochodem. (Tam kokpitu nie było.) Ale głównie dlatego, że ciężko jest po prostu po paru godzinkach wpatrywania się w przednią szybę samochodu w

trybie rally przenieść się do trybu arcade, gdzie, co ciekawe, kierowcy nie ma wcale...

Pozytywne wrażenie wywiera świat wokół autek. Zarzućcie Francję lub Włochy, dwie najbardziej chyba reprezentacyjne plansze, i przewieźcie się po nich wolniutko... Albo, jeśli nie jesteście w stanie przyhamować, chociaż rozglądajcie się po poboczach. Trasy są realistyczne na tyle zapewne, na ile możliwe jest obecnie ich odtworzenie. Wrażenie zaś, jakie sprawia np. fiński krajobraz, mijany w szaleńczej pogoni za ułamkami sekund, dokładnie na granicy



utraty kontroli nad samochodem, kiedy pojedyncze drzewa rozmywają się, tworząc prawdziwą ścianę lasu, albo gdy w Grecji słońce wyjrzy zza kolejnego wzgórza, oświetlając na moment drogę - jest absolutnie wyjątkowe. Ciekawe, gdyż gdy przyjrzeć się dokładnie elementom ogólnie sprawiającym tak pozytywne wrażenie, dochodzi się do wniosku, że nasza uwaga podświadomie zawężyła się do wstążki wytyczonej trasy. Otoczenie bowiem wcale nie jest idealne: potwornie niewyraźne z bliska, postrzępione figury bitmapowych widzów czy niestarannie wycięte i obracające się frontem do samochodu - co razi wyjątkowo na replayach, gdy kamera podąża za autkiem. A i drzewa nie są wcale idealne. Co więcej, wydaje mi się również, że te wytyczone na bezdrożach trasy - Grecja, Australia, Kenia, część Wielkiej Brytanii - miejscami są nieco zbyt kanciaste. Tak, zdaję sobie sprawę z tego, co piszę: wiem, że to bezdroża i nierówności są nie tylko niczym niezwykłym, ale wręcz niezbędnym, tyle że nigdzie w naturze nie udało mi się ujrzyć trójkątnych garbów w poprzek drogi. Może to po to, by w zapowiedziach Colina 3.0 móc się pochwalić, że "jest lepiej niż w dwójce"?

Mimo to jednak, powtarzam, oprawa graficzna może się podobać nawet najbardziej wymagającym. Do tego stopnia, że po pewnym czasie, gdy moja próżność została już zaspokojona, tj. miałem już parę nowych samochodzików w garażu, jedździłem tylko po to, by patrzeć!

Nie sposób zapomnieć o trybie multiplayer. Nie ma też jednak co ukrywać, że o ile przeznaczeniem pokrewnego, codemasterowego 1NSANE były rozgrywki sieciowe, o tyle CMR2 to przede wszystkim zmaganie się z własnymi umiejętnościami i całkiem niezłą AI komputerowych przeciwników. Twórcy mówią o niej, że stworzono ją na wzór sieci neuronowej, jaką każdy z nas (a przynajmniej większość) nosi wewnątrz puszkii mózgowej. Nie bardzo wiem, co mieli na myśli, bo nie zechcieli tego stwierdzenia wyjaśnić. Pogląd jednak, że coś w tym jest, wydaje się być uzasadniony o tyle, że rzeczywiście chłopaki, jak to ujął nasz redakcyjny słodzik, Yasiu, "dają radę". To jednak, że Colin wygląda grę głównie single-player, nie oznacza, że nie ma multiplayera czy że takowemu można coś zarzucić! Przeciwnie, pomijając nawet fakt, że ścigać się można razem nawet w 8, to istnieje w Colinie również tryb wywodzący się z czasów, gdy od komputera w ścianę wiodły jedynie kable wysokiego napięcia. Czyli poziomy bądź pionowy - jak wolicie - split-screen!

Warto wreszcie, komentując wykonanie, wspomnieć na koniec element rdzennie nasz, CD-Projektowy: lokalizację wykraczającą poza spolszczenie instrukcji i menu, na obecność mówiącego po polsku pilota, którego podpowiedzi pozwolą w pełni wykorzystywać atut 300 koni pod maską i tolerancyjnego systemu uszkodzeń. Jak zapewne wiecie, w angielskim oryginale był to Nicky Grist, rzeczywisty pilot McRae. Jednak jako że brytyjskie "fri rajt" raczej nie sprawdziłoby się tak dobrze jak tam, będziemy mieć przyjemność gościć w fotelu obok siebie samego K.

Hołowczyca, słynnego Hołka! Wymówione jego głosem: "trzydzieści cztery prawo", opatrzone w razie konieczności dodatkowym komentarzem: "most", "wąsko" czy "kamienie na zewnątrz", prowadzić nas będzie pewnie przez pokręcone niczym precel drogi. To zaś, jak się zdaje, jest naprawdę niezbędne: bardzo szybko przyzwyczaiłem się do podpowiedzi pozwalającej na optymalne podchodzenie do najbardziej niebezpiecznych zakrętów bądź przechodzenie z pełną szybkością przez szóstki i piątki (wyjaśniam: cyfry te oznaczają sugerowany bieg, na którym można próbować prześlizgiwać się przez dany zakręt; ponoć taki właśnie system informowania stosują McRae i Grist).



Co więcej: gdy mój pilot dwukrotnie w którymś z ostatnich etapów średniej Grecji spóźnił się z ostrzeżeniem - dwukrotnie musiałem wygrzebywać się z głębokiego pobocza! Parokrotnie też, na skutek niezrozumienia ściętego ostrzeżenia "nie tnij" - nie mam pojęcia czemu, ale z zamierzonego "nie tnij" zostało "ni..." - testowałem wytrzymałość samochodu, wpadając wprost na leżący obok drogi kamień lub sąg drewna! Nie będzie więc przesadą w twierdzeniu, że stał się on prawdziwą drugą parą oczu... Drobiażdżkiem prawdziwym w spolszczeniu, którego po-



minięcia z racji jego naturalnej smakowitości nie mogą podarować, jest błąd w napisie po ukończeniu mistrzostw: "mistrzostwa ukończone". Hm, zrozumiałbym, gdyby było "uHołczone", ale tak...? :)

Podsumujmy wreszcie ten wydłużający się ponad miarę wywód: Colin McRae Rally 2.0 to bardzo godna uwagi samochodowa zręcznościówka z posmakami rasowego symulatora, czyli... dokładnie to, czego oczekiwali zakochani w poprzednim CMRR. Jak się zdaje, sposób na sukces w przypadku CMR2 był prosty: nie przerabiać na siłę, tylko usprawniać! Głowę dam, że któregoś pięknego dnia do studia Codemasters wpadł producent Colina 2 i powiedział: chłopaki, robimy wszystko tak jak poprzednio, tylko lepiej. Mimo to Colin McRae Rally 2.0 okazał się nie tylko remake'iem w lepszej oprawie, lecz przede wszystkim nadającym nazwie Colin McRae Rally zupełnie nowego blasku sequela przez duże S. A że nie idealnym... A czy są rzeczy idealne?

Ocena:

9

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Codemasters

Dystrybutor:

CD Projekt Tel. (022) 519 69 00

Internet:

www.codemasters.com/cmr2gpc

Wymagania:

P233, 32 MB RAM, akcelerator

min. 8 MB

Akcelerator:

tak - niezbędny

Plusy:

- klasa pierwszej części
- dobry engine
- spora liczba rajdów
- oprawa audiowizualna
- split-screen
- dobre spolszczenie (no i Hołek...)

Minusy:

- brak znanie z części pierwszej Colina szkoły jazdy im. McRae
- wysokie wymagania sprzętowe
- ścięte ostrzeżenie "nie tnij" :)
- taki sobie tryb arcade

Demo na CD 02/2001



Włoszech: moja 206-tka wytrzymała ich z sześć i była w stanie kontynuować jazdę. Fakt, nie byłem później w stanie rozpędzić się powyżej 90 km/h - skrzynia nie pozwalała - przestałem mieścić się w zakrętach. Nie mówiąc o tym, że przestały funkcjonować nawet światła stopu (niektóre te pozornie). Jednak nie da się ukryć: samochody starające się z niemal przełamaną płytą podłogową dotrzeć do mety rajdu istnieją wyłącznie na screenach...

Rajdy, a ściślej tory, na których te są rozgrywane, również podlegają wszechmocnej w CMR2 zasadzie wynagradzania osiągnięć. Początkowo na dobrą sprawę dostęp mamy do dwóch: w trybie mistrzostw - Finlandii (ściślej: jej 4 odcinków) oraz paru zamkniętych torów w trybie zręcznościowym. Później, w miarę osvajania się z samochodem i udowadniania tego na tablicy wyników, gdzie nasz trzyliterowy nick (PSX-owe korzenie, ech...) zacznie pojawiać się na pierwszym miejscu, otrzymamy dostęp do kolejnych: Kenii, Włoch, Australii, Grecji, wreszcie Wielkiej Brytanii. W miarę upływu czasu i nabierania pewności w prowadzeniu w sprzyjających warunkach (bo na poziomie łatwym pogoda zawsze jest piękna, a tor suchy i czepny), kiedy zwycięstwa z przewagą minut przestaną dawać satysfakcję, nabiera się ochoty na poziom średni. Tu zaś zaczynają się schodki, nagle okazuje się, że wcale nie jesteśmy tacy dobrzy, jak się nam wydawało. Rajdy się wydłużają - 8, 9 odcinków, pogoda się psuje, rozpędzony sza-





# QUAKE III: TEAM ARENA

*Respawn, biegniesz przed siebie w stronę mostu, na którym znajduje się szara, upragniona flaga. Po drodze chwytasz jeszcze rakiety i chainguna. JEST! Masz szarą flagę! Aby zmylić przeciwnika, biegniesz po górze, zaskoczonych wrogów zajądziesz od zaplecza zamku i od razu zaliczysz kolejne punkty. Whiegasz do niebieskiej bazy! Wydzierasz się "Waaaaauuuup!" i już rakiety lecą w twoją stronę. Ale ty się nie poddajesz: rocket jump, salto w tył i kolejne punkty, kolejny mecz wygrany!*

bio

Opisana we wstępie akcja to nic innego, jak rozgrywka w jednym z nowych trybów zawartych w TA - One Flag CTF - na kultowej już dla mnie mapie Overdose. Ale o nowych trybach rozgrywki drużynowej możesz przeczytać w osobnej tabelce. Nim przedstawię wam moje wrażenia z obcowania z tymi misjami pacierem, od razu powiem, z jakimi nowymi dodatkami spotkaliśmy się w stosunku do zwykłego Q3.

W sumie otrzymaliśmy 16 nowych map do rozgrywania trybów drużynowych (na każdej z tych map można grać w CTF-a i w trzy nowe rodzaje gry) i 4 - mimo tytułu - przeznaczone do dueli. Niestety, nie wszystkie nowe mapy teamowe są świeże - parę z nich to tylko lekkie modyfikacje standardowych map do CTF-a i FFA, które otrzymaliśmy od razu z Q3. Ale tym nowszym w większości warto poświęcić nieco uwagi. Do tego mamy jeszcze cztery powerupy (które oddziałują na nas, dopóki nie zginiemy) - nie wiedzieć czemu zabrakło ich na CTF-owych

mapach z oryginalnego Q3. Większość z nich to kalki lub drobne przeróbki tych, którymi mogliśmy się bawić w Q2. M.in. automatyczne podwyższanie naszego standardowego poziomu zdrowia do 200% czy dublujące siłę naszej broni. A broni to mamy akurat trzy nowe sztuki: Nailgun, który swoim działaniem prawie w ogóle nie przypomina swojego starszego brata z Q1: Chaingun (tak!!!) i Prox Launcher (czyli miny samoprzylepne). I oprócz tego nieco nowych modeli (4 + 11 dodatkowych głów), nowe menu, pozmienianie dźwięków i oczywiście spora liczba bugów.

## TRYBY GRY

Nowe tryby rozgrywki, jakimi uraczyli nas panowie z ID Software, przy pierwszym kontakcie nie smakują tak, jak powinny. Jednak gdy się przemożemy, powinniśmy wreszcie dostrzec sporą dawkę miodu, jaką nam oferują. Gdyby nie to, że w Harvesterze czaszki ładują na samym środku mapy, a nie przy przeciwnikach, to spokojnie ten tryb mógłby się zaaplikować w FFA. Ale ta jedna zmiana całkowicie przeistacza rozgrywkę! Można samemu próbować ubijać przeciwników i zbierać czaszki, jednak

nie jest to najlepszy pomysł - musimy wtedy znajdować się równocześnie w centrum mapy, jak i w jej zakamarkach, co raczej jest niewykonalne. Przynajmniej na trzeźwo. Rozwiązanie tego problemu samo przyjdzie wam do głowy, więc już nie lejąc wody - Harvester to stary pomysł (Head Hunter) w nieco zmienionej formie, która nie całkiem przypadła mi do gustu. Ale do tego stopnia podoba mi się "ogon" czaszek ciągniętych przez przeciwnika, że nie wykluczam całkowicie tego rodzaju gry. Z chęcią za to biję rekordy w jak największej liczbie zczach noszonych równocześnie za plecami.

Za to One Flag CTF baaardzo mi się spodobał, mimo swojej prostoty. Według mnie jest to inne spojrzenie na CTF-a, które w niektórych przypadkach tworzy grę o wiele bardziej dynamiczną niż zwykłe



latanie za flagą przeciwnika. Ale oczywiście wszystko zależy jeszcze od tego, jaką mapę do tego typu gry dobierzemy; w tym przypadku polecam zdecydowanie Overdose. Overload jest już ciekawszy od Harvestera, ale nie lepszy od One Flag. Jak już wspomniałem parę miesięcy temu w zapowiedzi, to rozgrywka zdecydowanie ofensywna. Nieraz trzeba przyjąć rakiety przeciwnika na własną klatę, aby tylko poziom energii naszego "pomnika" nie zmalał. I jeśli ktoś dobrze porozmieszcza ludzi/botów ze swojej drużyny, to nie powinien mieć problemu z obroną bazy, a sama gra może dzięki temu trwać bardzo długo.

Ogólnie nowe tryby są w porządku, tylko Harvester powinien być lepiej dopracowany. No i mogłoby być ich więcej...

## MAPY

Kosmiczne, zamknięte, futurystyczne kompleksy budowli i wreszcie spore doliny. Jedne są mniejsze - można na nich grać do 6 osób, inne w sam raz dla 12 graczy. Klasa sama w sobie, doskonała konstrukcja i sporo nowych tekstur okraszających areny. Tak prezentują się mapy w Team Arenie. Trzeba zaznaczyć, że są bardziej zróżnicowane niż mapy do DMA w Q3. Niestety na arenach w TA nie ma organicznych elementów, takich jak na Q3DM13 czy Q3DM1. Każdą mapę przeszedłem wzdłuż i wszerz, w niektórych miejscach ubrudziłem ściany wnętrznościami moich przeciwników (przepraszam



wrażliwych, ale tak było), zaś na jeszcze innych poległem od dobrze wycelowanej rakiety. I mogę powiedzieć, że 90% z nich jest jak najbardziej w porządku; można i warto grać na nich do upadłego, ew. do zwisu kompa. Najbardziej ze szczęśliwej trzynastki map teamowych podoba mi się Overdose i Vortex Portal. Overdose to piękna dolina z zamkami, jeziorami, drzewkami i... korpusami poległych frągerów. Zaś Vortex Portal to ciekawie skonstruowana mapa "ko-



smiczna". Co dziwne, mimo samych założeń Team Areny w zestawie map znalazły się jeszcze cztery specjalnie przystosowane do dueli (pojedynki jeden na jeden). Tutaj już nie wszystkie są najwyższych lotów. Jednak jak najbardziej można na nich pofragować. Ale i tak wątpliwe jest, by któraś z nich stała się jedną ze standardowych aren internetowych pojedynków.

## BRŃ

Oprócz standardowej wiązanki, znanej nam ze zwykłego Q3, otrzymaliśmy także 3 nowe oręża. Wprawdzie mówiłem już o tym, ale fani nie darowali mi, gdybym ten temat zbyt jednym zdaniem. Zatem - pogłębię waszą wiedzę. Nailgun, czyli niezwykle ciekawa broń wypływająca gwoździe, prezentuje się tutaj i działa zupełnie inaczej niż w Q1. Bardziej precyzując jej działanie, efekt wystrzału ZNACZĄCO przypomina pierwszy tryb Flac Cannona z Unreal Tournament. Tylko że Nailgun jest także przydatny na średnim dystansie, a Flac w głównej mierze był funkcjonalny na mniejszą odległość. W sumie jest to bardzo ciekawe narzędzie, jednak (co przyznaję) jeszcze nie do końca poznałem wszystkie jego możliwości. Przyczyną tego była moja skłonność do innych gnatów.



Proximity Mines to nic innego jak miny, które przylepiają się do ścian i podłóg. Kiedy w ich zasięgu znajdzie się ktoś z przeciwnej drużyny, następuje eksplozja; interesująca sprawa, jeszcze bardziej urozmaicająca i utrudniająca grę.

No i został jeszcze Chaingun, czyli słynny "młynek" z Q2. Nadal piekielnie szybko pożera naboje, znajomo przy tym hałasując. Ostatnio w takim stopniu przypadł mi do gustu, że wołałem go nawet w pojedynkach z wrogami wyposażonymi w rakiety.

Podsumowując: nowy oręż jest fajny, ale odczuwam niedosyt, bo 3 sztuki to nie za wiele.

## INNE DODATKI

Nowe modele, w których można "zmieniać" głowy, niestety nie dorównują poziomem tych z Q3. Pewnie stało się tak dlatego, że w czasie prac nad TA z firmy został zwolniony autor świetnych modeli, Paul Steed. Ale za to postacie, z jakimi przyjdzie się nam zmierzyć podczas dwóch pierwszych dueli z botami, są bardzo dobrze skonstruowane - robot-żołnierz niemieckiej armii i kobieta-borg.

**Ogólnie to dobry dodatek do dobrego FPP. Nowe modele broni, nowe mapy, nowe tryby gry i inne dodatki, ale nic poza tym - żadnej rewolucji się tutaj nie dopatrzyłem.**

Zapowiadane bardziej funkcjonalne i zawierające wiele nowych opcji menu stało się faktem. Gdy pierwszy raz uruchomiłem demo TA, wręcz oniemiałem z wrażenia - dawno nie widziałem tak ładnie wykonanego i zarazem prostego interfejsu. Oprócz tego zmienił się też częściowo HUD, który teraz jest bardzo dobrze przystosowany do gry drużynowej. Tablica wyników też wygląda lepiej i czytelniej, jednak nadal brakuje na niej paru podstawowych wiadomości (np. ile razy gracz został zabity). Dużym udogodnieniem jest jeszcze funkcja pozwalająca w czasie trwania bitki wywołać klawiszem [Escape] poręczne menu, dzięki któremu np. głowę modelu zmienimy w ciągu sekundy.

Muzyka, którą niestety wielu graczy zupełnie wyłącza podczas gry, i tym razem jest bardzo klimatyczna. Dla mnie stała się wręcz idealnym tłem dla ostrych jatek rozgrywanych podczas mojego ulubionego One Flag CTF. Efekty dźwiękowe nowej broni nie odbiegają od tego, do czego przyzwyczaili nas autorzy gier z tego gatunku. Także dźwięki "starych" modeli zostały lekko zmodyfikowane. Z braku miejsca nie wspominać już o takich małych dodatkach jak filmy wyświetlane na mapach czy możliwość wyboru jednego z pięciu klanów (każdy z nich ma specyficzny symbol i insygnia na skórze).

## GRAĆ?

Nim spróbujesz zagrać, spójrz najpierw, jaki sprzęt stoi na twoim biurku. Powiem tylko tyle, że na C433, 96 RAM i TNT2 32 MB Quake 3: Team Arena, w średnich detalach, dusił się nieprzeciętnie. Po lekkim zmniejszeniu szczegółów i usunięciu widoku broni w grze utrzymywało się 15-30 klatek na sekundę, co pozwalało w miarę cieszyć się rzeźnią. Ale nie wiedzieć czemu, na sprzecie, na którym Q3 w średnich detalach śmigał sporo powyżej 30 FPS-ów, w TA na takich samych ustawieniach niestety nie da się grać... Więc jeśli nie zamierzacie w najbliższym czasie zmieniać konfiguracji, a Quake 3 Arena chodź u was bardzo średnio, to odpuśćcie sobie TA (lub wyłączcie WSZYSTKO wraz z teksturami).

Ogólnie to dobry dodatek do dobrego FPP. Nowe modele broni, nowe mapy, nowe tryby gry i inne dodatki, ale nic poza tym - żadnej rewolucji się tutaj nie dopatrzyłem.

Solidne 7+

Ocena:

**7+**

INFO • INFO • INFO • INFO

## Producent:

ID Software/Activision

## Dystrybutor:

Lem Tel. (022) 6428165

## Internet:

www.activision.com

## Wymagania:

Win 95/98/2000/Me, P2 300 MHz,

64 MB RAM, 16 MB video card

## Akcelerator:

konieczny!

## Plusy:

- świetne mapy
- w miarę ciekawe nowe tryby gry drużynowej
- kolejna broń do arsenału miłośnika Q3
- nowe menu
- teraz tylko czekać na Doom 3 od ID

## Minusy:

- wymagania sprzętowe!!!
- tradycyjnie jak to bywa z dodatkami - za mało
- nadal słabe AI botów
- parę niedopracowanych elementów
- to tylko dodatek...



2  
CD

# PCFormat®

porady &amp; kursy &amp; informacje

www.pcformat.com.pl

w wydaniu marcowym:

## Windows pod kontrolą

Tworzenie partycji

Zwiększanie  
wydajności

Personalizacja

Zarządzanie tematami

Radykalne dostrojenie



2xCD

Pełne wersje programów:



Caligari trueSpace 3/SE

Personal Accounts 4

PerformanceTest 2.1

Maple 1.0



Don't Panic 1.2

LiveSite 2.0



Program o wartości 79 zł.

na dołączonym CD polska aplikacja  
do nauki języka niemieckiego  
w pełnej wersji

Profesor Klaus to multimedialna aplikacja, która uczy  
nie tylko pisania, ale także mówienia i rozumienia ze słuchu!

## Windows Me - zbliżenia cz. I - Sieć

Tworzenie sieci domowej  
Współdzielenie plików



## Paint Shop Pro 7

Filtry i efekty

Grafika internetowa

Grafika wektorowa i tekst

## Ekspert

Projekt - Bazy danych w Excelu

Zapanuj nad swoją drukarką

Modernizacja na poważnie

Garść porad na temat overclockingu

Metodologia pamięci

Druk laserowy





# CALL TO POWER II

Żywoć gier komputerowych jest zwykle krótki. Spróbujmy sobie przypomnieć tytuły, jakimi zachwycaliśmy się np. pięć miesięcy temu, a okaże się, że większość z nich przebrzmiała, znikając na zawsze z naszej pamięci. Niekiedy jednak trafiają się gry-legendy, o których wspomina się całymi latami i które stanowią "kamienie milowe" w rozwoju gier, często wręcz tworząc nowe gatunki (np. Wolfenstein czy Warcraft). Te dwa tytuły wymienię nieprzypadkowo, bowiem ID Software i Blizzard to firmy, którym udało się "wejść do historii" więcej niż jeden raz. Trzecią i chyba ostatnią firmą, której udało się taka sztuka, jest Microprose, a właściwie jeden człowiek, którego gry wydawała ta firma - Sid Meyer.

## Lord Y

Z rozróżnieniem wspominam, jak mniej więcej dziesięć lat temu ja i Gem.ini (pamiętasz? :), a także tysiące innych graczy zadreślało swoje C-64 czy Amigi rewelacyjnym Pirates. Jednak najsłynniejszym produktem Sida Meyera była z pewnością stworzona nieco później Civilisation. Poza pasjonsem Freecell była to gra, przy której spędziłem najwięcej czasu w mojej długiej karierze gracza. Później posypały się jak z rękawa kolejne części i klony oparte na tym samym, zadziwiająco prostym, a jednocześnie fascynującym pomysłem: Master of Magic, Test of Time, Alpha Centauri czy wreszcie Call To Power. Ta ostatnia najbardziej z wymienionych zastępowała na miano drugiej części Civilisation (bardziej nawet niż "oficjalna" dwójka - Test of Time). Wiele nowych pomysłów spowodowało, że gra dostała solidną dziewczynkę. Minęły jednak dwa lata i przyszedł czas na Call To Power 2.

Jak na rzetelny sequel przystało, dwójka zawiera wszystkie innowacje znane z części poprzedniej, tak więc mamy fundusz robót publicz-



nych zamiast osadników (tzn. osadnicy są również, ale jak sama nazwa wskazuje zajmują się wyłącznie zakładaniem miast, podczas gdy drogi, kopalnie itd. budujemy korzystając z funduszu). Kwoty wydawane na wojsko mogą być

zmniejszane w czasie pokoju bez konieczności rozpuszczania nadmiarowych jednostek. W dzisiejsze walki istotnych innowacji zabrakło, jednak rozwiązanie z pierwszego Call To Power - grupowanie oddziałów (nareszcie) oraz podział jednostek na walczące bezpośrednio i z dystansu wydaje się wystarczający. Nieco dziwne wydały mi się tylko wartości współczynników poszczególnych oddziałów. Co prawda rzadziej niż w pierwszym Civilisation, gdzie było to plaga, ale jednak dochodzi do sytuacji, kiedy na przykład katapulta z powodzeniem niszczy armaty. Oczywiście pozostali również łowcy niewolników, kapłani, prawnicy i inne niekonwencjonalne jednostki (np. Cyber Ninja).

Cel, czyli zwycięstwo, osiągnąć możemy na trzy sposoby: likwidując wszystkich pozostałych, ustanawiając globalny pokój (sojusze ze wszystkimi nacjami) lub budując "Gaia Controller" - coś w rodzaju nieskończonego źródła odnawialnej energii. Pojawili się także gubernatorzy, którym można powierzyć zarządzanie poszczególnymi miastami, określając jedynie priorytet (nauka, produkcja itd.), jednak moim zdaniem dużo lepszym wyborem jest samodzielnie definiowana i zapisywana kolejka

obiektów do budowy, znana już z pierwszej części Call To Power. Na liście dostępnych narodowości pojawili się tym razem również Polacy, jednak twórcy gry w tym miejscu mocno mnie zaskoczyli. Otóż męskim przywódcą zamiast spodziewanego Mieszka czy Chrobrego jest niejaki Lech Walesa (królową Jadwigę mogę jakoś zrozumieć, choć sam proponowałbym raczej Dobrawę).

Także np. u Anglików do początku gry bardziej pasowałby mi np. Ryszard Lwie Serce niż Winston Churchill, ale to w końcu drobiazgi. Zabawniejszy efekt dało historyczne pokrywanie się terytoriów różnych imperiów. Grając Rzymianami zbudowałem miasto Londinium, podczas gdy na drugiej półkuli panoszyli się Anglicy ze stolicą w Londynie (u nich pisanym "London"). Dziwne odczucia powodują też paradoksy znane już z pierwszej Cywilizacji np. Winston Churchill - agresywny, faszystowski przywódca Imperium Brytyjskiego gromiący niepozornych, demokratycznych Amerykanów w sojuszu z korporacyjną republiką Rosji. Dostępność każdego wynalazku (w tym jednostek wojskowych) dla wszystkich narodowości to jeden z większych minusów CTP 2.

Elementem gry, który w stosunku do pierwowzoru zmienił się najmocniej, jest interfejs. W pierwszym CTP dość toporny, teraz jest zarówno dużo ładniejszy, jak też bardziej funkcjonalny, choć wymaga przyzwyczajenia - przez pierwsze dwa dni strasznie na niego narzekałem, ale po opanowaniu sprawuje się perfekcyjnie. Grafika samej gry uległa jednak zmianom dość niewielkim. W zasadzie gdyby nie znajdujący się u dołu ekranu panel opcji, z powodzeniem można by pomylić obie części ze sobą. Niezłe są filmiki prezentujące "cuda świata" - krótkie, acz efektowne oraz okraszone niekiedy sympatyczną muzyką (od fanfar po techno, w zależności od budowli). Jedynym, dość dziwnym pomysłem (jeśli chodzi o formę graficzną) są karawany. Nie dość że w dalszym



ciągu pokutują nieszczerne wielbłądy z pierwszej Cywilizacji (w skali światowej większość transportu lądowego przed wynalezieniem kolei odbywała się przy użyciu koni i mułów - wielbłądów używano w zasadzie tylko w niewielkiej części północnej Afryki), to jeszcze karawana "w akcji" nie jest symbolizowana rzeczonym wielbłądem, ale symbolem samego towaru, co w efekcie daje wędrujące po planszy fajki (tytoń), młynki (przyprawy) czy tosie.

Jeśli już jestem przy karawanach, to muszę trochę pomarudzić. O ile w większości pozostałych miejsc nowości wyszły grze na dobre, o tyle pomysł, by karawany przydzielać jednorazowo do danego szlaku bez możliwości późniejszego wykorzystania ich gdzie indziej, nijak się ma do rzeczywistości. Po prostu dana firma spedycyjna (w późniejszym okresie ciężarówka zastępują wielbłądy) wozi to, na co w danej chwili jest

koniunktura, elastycznie się do niej dopasowując. Kontynuując listę niedociągnięć, mam pytanie do autorów: dlaczego nie można terraformować tundry, podczas gdy wzgórza polarne (Polar Hills) możemy zmienić w porośnięte lasem i produkujące sporo (w porównaniu do pierwotnej formy) żywności pagórki? Dlaczego sieci nie blokują ruchu statków, podczas gdy takiej boi sonarowej (znacznie mniejszej od jakiegokolwiek statku) na polu z siecią już nie postawimy? I ogólnie odnośnie robót publicznych: dlaczego są takie drogie?

W stosunku do cen np. budynków w miastach, na infrastrukturę, która w pierwszej Cywilizacji powstawała za darmo (wystarczyło zapędzić do roboty osadnika), wydać trzeba kolosalne sumy. Całe szczęście istnieje możliwość przeznaczenia produkcji wybranych miast na fundusz robót publicznych, a nie tylko na zwiększanie budżetu, jak to było rozwiązane w pierwowzorze.

Pomysłem, który ciężko jednoznacznie ocenić, jest zanieczyszczenie. W CTP 2 dzieli się ono na powodowane przez mieszkańców oraz produkcję przemysłową, przy czym poszczególne budowle (Transport masowy, Centrum recyklingu itp.) redukują wyłącznie jeden typ zanieczyszczeń. Idea niezła, tyle że praktycznie nie ma możliwości zredukowania zanieczyszczenia środowiska poniżej 50 procent, chyba że mordując mieszkańców miasta (produkcji można zaniechać - defekacji nie :). Co ciekawe, nawet przy potężnej produkcji przemysłowej nasi obywatele samodzielnie produkują o połowę więcej zanieczyszczeń. (Toalety większym zagrożeniem dla ekologii niż hutą imienia Lenina? :). Ciekawa teza.) Z listy budynków zniknęła kanalizacja (nie ma jej czy jest "domyślnie" już w słomianych chatkach?). Do tego obywatele chorują i niespecjalnie chcą się rozmnażać w takich warunkach. Jak w takim imperium wprowadzić Ecotopię (jeden z dostępnych systemów - utopia ekologiczna)? Pozabierać ludziom mydła i papier toaletowy?

Hmm... Nazbierała się spora liczba mankamentów, ale ilość cała



szczęście nie przeszła w jakość. Soczystego, dojrzalego buraka, w zasadzie, w Call To Power nie uświadczylimy,

a do tych z powyższej listy można przywyknąć. Klóć się z logiką, ale w żaden sposób nie zmniejszają grywalności (znów, mam zarwane noce - właśnie planuję teokrację z Lordem Y w roli boga. :)) Krótko mówiąc, Call To Power 2 jest grą z pewnością zrobioną porządnie. Niestety wymagania też są porządne. Wystużony P166 z 48 MB RAM i 2-megową kartą S3 Virge wbrew twierdzeniom twórców (oficjalnie gra wymaga 4 MB Video RAM-u) uciągnął ją, co prawda, ale z niebywałym trudem. Celeron 300 z Rivą TNT 2 i 128 MB RAM poradził sobie nieco lepiej, ale w dalszym ciągu głowy nie urywało. Cóż, takie czasy...

Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Activision

Dystrybutor:

L.E.M.

tel. (022) 6428165

Internet:

www.activision.com/games/clp2

Wymagania:

Win95/98/ME/2000 DirectX

P166 64 MB RAM

Akcelerator:

nie

Plusy:

• karawany

• nowy interfejs

• zachowano plusy z pierwszej części

Minusy:

• powolna dostępność

• wszystkich oddziałów

• systemów politycznych

• kilka innych drobiazgów

• Lech Walesa :)



# Z wizytą w



Austriacka firma JoWood wchodzi - za sprawą CD Projektu - na polski rynek. Mało kto zdaje sobie sprawę, czym właściwie zajmuje się JoWood i co z jego zaistnienia w naszym kraju wynika dla zwykłych graczy. Aby odpowiedzieć na to pytanie, udałem się do wiedeńskiej siedziby JoWoodu. Spędziłem tam cały dzień, a to, czego się dowiedziałem, czym prędzej wam przekazuję. Najwięcej informacji znajdziecie w wywiadzie z jednym z szefów JoWood. Oprócz tego polecam rzucić okiem na propozycje wydawnicze, które już niedługo mają okazję zaistnieć w Polsce.

Udało mi się zadać kilka pytań jednemu z szefów JoWood, panu Peterowi Hofschneiderowi. Myślę, że jego wypowiedzi najlepiej przybliżą wam obraz firmy.

**CDA:** Jak powstał JoWood i jak pokrótce wygląda historia firmy?

**PH:** Na początek chciałbym podziękować za możliwość zaprezentowania firmy JoWood polskim czytelnikom. JoWood został założony w 1995 roku przez Hansa Schilchera i Andreasa Toblera. Hans miał wcześniej do czynienia z projektowaniem gier i ich programowaniem, dlatego zajął się tworzeniem nowych gier. Andreas założył firmę Dynamic Systems, która jest największym dystrybutorem gier w Austrii. Hans i Andreas połączyli interesy i dość szybko wypuścili pierwszą grę "Think Cross". Nie była to najlepsza gra w historii, ale przyniosła zyski, które pozwoliły zasilić kolejny projekt "Industry Giant". Tę grę wypuściliśmy w czerwcu 1997 roku i do dziś sprzedaliśmy ponad milion kopii na całym świecie. Ten sukces przyciągnął uwagę innych developerów, w tym teamu Boris Games, który stworzył grę "Mayday", czyli nasze kolejne wydawnictwo. W maju 1999 roku opu-

Po drodze opanowaliśmy - bez użycia siły - kabinę pilotów.



blikowaliśmy grę "Die Völker" pochodzącą z wiedeńskiego studia Neo. Do dziś sprzedaliśmy wiele licencji na całym świecie, a sprzedaż osiągnęła pół miliona egzemplarzy. Pod koniec tego roku ukaże się druga część tej gry i oczywiście zostanie przygotowana w pełni zlokalizowana wersja polska, której dystrybucją zajmie się CD Projekt. Również "Trafic Giant", czyli kolejny z naszych sukcesów, trafi na polski rynek zlokalizowany. To oczywiście nie koniec planów, nasi partnerzy ciągle pracują nad nowymi tytułami.

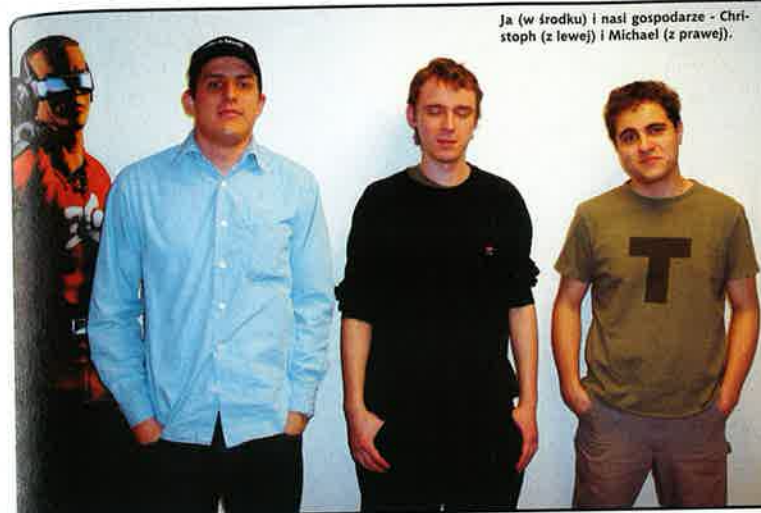
Projekt. Również "Trafic Giant", czyli kolejny z naszych sukcesów, trafi na polski rynek zlokalizowany. To oczywiście nie koniec planów, nasi partnerzy ciągle pracują nad nowymi tytułami.



Udało się podglądać ekipę przy pracy i nawet trochę poprzeskadać.

**CDA:** Jak dużo ludzi pracuje w JoWood i gdzie są ulokowane siedziby?

**PH:** W JoWood i w firmach, które JoWood kontroluje, zatrudniamy około 200 osób. Zdecydowana większość z nich pracuje przy tworzeniu gier. Wcześniej byliśmy mniejszą firmą, ale od-



Ja (w środku) i nasi gospodarze - Christoph (z lewej) i Michael (z prawej).

kąd nasze akcje pojawiły się na Giełdzie Wiedeńskiej, staraliśmy się używać kapitału tak, żeby zabezpieczyć i powiększyć nasze możliwości - wszak w nadchodzących latach naszym celem jest tworzenie dobrych gier. Oprócz firm, które przejęliśmy (patrz niżej), współpracujemy z kilkoma innymi. Reflexive Entertainment z Kalifornii tworzy dla nas grę "Zax" (premiera jesienią). Ludzie z Digital Enlight z Hong Kongu pracują nad "Hotel Giant", którego premiera przewidziana jest na 2002 rok. W Moskwie Item tworzy "Keep the Balance", a Phenomics z Niemiec pracują nad "Fantasy". Na koniec wspomnę jeszcze o fińskim teamie Bugbear, którego "Rally Trophy" wygląda bardzo obiecująco. Sami więc widzicie, że mieszczące się w różnych zakątkach świata studia należące do JoWood wyprodukują w ciągu najbliższych lat sporo nowych, dobrych tytułów.

**CDA:** JoWood przejął sporo różnych firm. Jak dokładnie?

**PH:** Od czerwca zeszłego roku JoWood zdobył kilku istotnych partnerów. Niemiecki developer, firma Wings (ci od "Panzer Elite"), będzie się koncentrować na tworzeniu gier online. Neon, z Frankfurtu, zajmie się konwersjami naszych gier na różne konsole: od Playstation, przez Game Boya, aż do X-Boxa. JoWood posiada także 15% udziałów w Boris Games, gdzie powstają gry "Frontierland" i "Flesh & Blood". Do nas należy również Massive Entertainment, czyli twórca znanej gry "Archamedian Dynasty". Posiadamy również 70% udziałów Dynamic Systems, wiodącego dystrybutora gier w Austrii, który obejmuje również rynek w Czechach i na Węgrzech.

**CDA:** Czemu tak późno wchodzicie na polski rynek?

**PH:** Gdy zaczynaliśmy naszą międzynarodową działalność, byliśmy dość małą firmą i nie mieliśmy odpowiednich środków, aby obsłużyć dużą liczbę klientów. Dlatego nawiązaliśmy współpracę z firmą Infogrames. Niestety, pomimo to nasze gry nie ukazywały się w Polsce. Uważamy wasz kraj za bardzo ważny rynek i chcemy na nim aktywnie zaistnieć. Dlatego rozmawialiśmy z wieloma dystrybutorami i dowiadaliśmy się, jak najlepiej zaprezentować tutaj nasze produkty. Po długich negocjacjach wybraliśmy CD Projekt. Nie ma w tym chyba nic dziwnego, że firma związana z największym austriackim dystrybutorem będzie współpracować z największym dystrybutorem polskim.

**CDA:** Jakie są plany na przyszłość?

**PH:** W planach długoterminowych zakładamy osiągnięcie wiodącej pozycji na światowym rynku rozrywki elektronicznej, niezależnie od tego, jak zmieni się technologia i jaki kształt przyjmie rozrywka. Od lokalnego wydawcy, znanego tylko niemieckojęzycznym odbiorcom, krok po kroku zbliżamy się do zaistnienia jako firma międzynarodowa, tworząca produkty na światowe rynki. W tym roku otwieramy oddziały w USA, Anglii i Japonii. Będziemy tworzyć produkty na nowe rynki, konwertować je na różne formaty i sprzedawać jak najszerzszemu gronu odbiorców. Naszym celem jest uczynienie JoWood firmą znaną na całym świecie. Mamy nadzieję, że CD Projekt pomoże nam osiągnąć ten cel w Polsce - jednym z największych rynków w Europie.

## KONKURS



Na zakończenie mamy dla was mały konkurs. Do wygrania są dwie kurtki, takie jak na zdjęciu obok, a jako nagrody pocieszenia rozdamy szaliki, oczywiście wszystko to ufundował JoWood.

Pytanie: Jaki angielski tytuł nosi gra "Die Völker" - opisywana w CDA jakiś czas temu (podpowiemy: chodzi o RTS).

Odpowiedzi, z dopiskiem JoWood, prosimy nadsyłać do końca marca na adres redakcji.



### Star Trek Starship Creator: Warp

Dobra wiadomość dla wszystkich maniaków Star Treka. Pojawia się druga część Starship Creatora, który podobno rozszedł się błyskawicznie i został gorąco przyjęty wśród fanów ST. 34 misje, siedem klas statków i mnóstwo możliwości rozgrywki to z pewnością zalety. Niestety docenią je tylko trekkies.



### Alien Nations 2



O tym tytule napiszemy więcej już za miesiąc. Wiedeńska siedziba JoWood zajmuje się właśnie AN2, więc uzyskaliśmy sporo ciekawych informacji.



Na razie możemy powiedzieć, że gra zdecydowanie zrobiła wrażenie na tych, którzy ją widzieli. Podobno w stosunku do pierwszej części to ogromny krok naprzód. No i pojawi się u nas w wersji zlokalizowanej.

### Frontierland



Ta gra miała ukazać się już kilka miesięcy temu. Niestety, z nieznanymi nam powodów trzeba jeszcze poczekać na możliwość wzięcia udziału w unikalnym wyścigu, w którym należało będzie połączyć linią kolejową wschodnie i zachodnie wybrzeże USA. W przeciwieństwie do Railroad Tycoon gracz będzie blisko wydarzeń i właściwie własnymi rękoma tę kolej buduje. Tylko nie wiadomo kiedy!



### Industry Giant 2



Następca tytułu, który sprzedał się w milionie egzemplarzy. Akcja tego symulatora handlu toczy się w Ameryce na przełomie 19 i 20 wieku. Zadanie gracza jest proste, trzeba produkować odpowiednie wyroby w odpowiednim czasie i odpowiednio drogo je sprzedać. Należy zbudować własny system komunikacyjny i stanowczo powiedzieć NIE recesji. Duży wybór towarów oraz dostępnych środków transportu, a także wspaniała grafika powinny przyciągnąć do ekranu każdego. Już niedługo więcej szczegółów.



### Trafic Giant



Na jednym z naszych krązków pojawiło się demo Trafic Giant - gierki, w której zadaniem gracza jest rozwiązanie problemów komunikacyjnych w różnych miastach. Niedługo na polski rynek trafi złota edycja tej gry, gdzie oprócz dodatkowych misji pojawi się również nowa, bardziej "amerykańska" architektura. Warto czekać.



### Flesh & Blood



Niestety, prace nad tą grą na razie wstrzymano. A szkoda, bo tytuł zapowiada się niezmiernie ciekawie. Akcja ma rozgrywać się w latach 1132-1147 i dotyczyć głównie walk chrześcijaństwa z islamem. Będzie strategia, będzie administracja, będzie duża zgodność z realiami historycznymi. Na razie nie wiadomo kiedy.



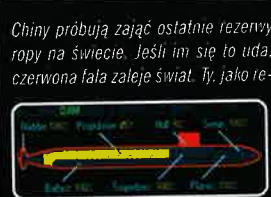
### M&M's: The Lost Formulas



Cukierki Mini opanowały fabrykę M&M's. Ukryły przepis na produkcję i fabryka całkowicie zwirowała. Tylko ty i Żółty możecie jeszcze naprawić sytuację. Przemierzając fabrykę, napotkasz gry logiczne, zadania zręcznościowe oraz całe mnóstwo sympatycznego humoru. Gra niedługo pojawi się w polskiej wersji językowej.



### Tom Clancy: SSN



Chiny próbują zająć ostatnie rezerwy ropy na świecie. Jeśli im się to uda, czerwona fala zaleje świat. Ty, jako reprezentant Stanów Zjednoczonych Ameryki, musisz ich powstrzymać. Pod swoimi rozkazami masz ulepszony okręt podwodny klasy Los Angeles, w pełni uzbrojony i śmiertelnie niebezpieczny. Weź udział w realistycznych scenariuszach, które jutro z fikcyjnych mogą stać się prawdziwymi. Nie daj się zwieść pozorom - ciesz się z cichą i uratuj świat.



### Zax



Zax jest żołnierzem Galaktycznego Imperium i odkrywcą nowych światów. Rozbija się na jednym z nich, nieznajkoowanej planecie w niebezpiecznej okolicy. Otoczony przez niebezpieczeństwa musi nie tylko wyżyć się z ran i przeżyć, ale jeszcze naprawić swój pojazd. Nie będzie to łatwe, bo niebezpieczeństwa są naprawdę niezwykle. Gra pojawi się w trzecim kwartale tego roku.



### Thandor: Big Invasion

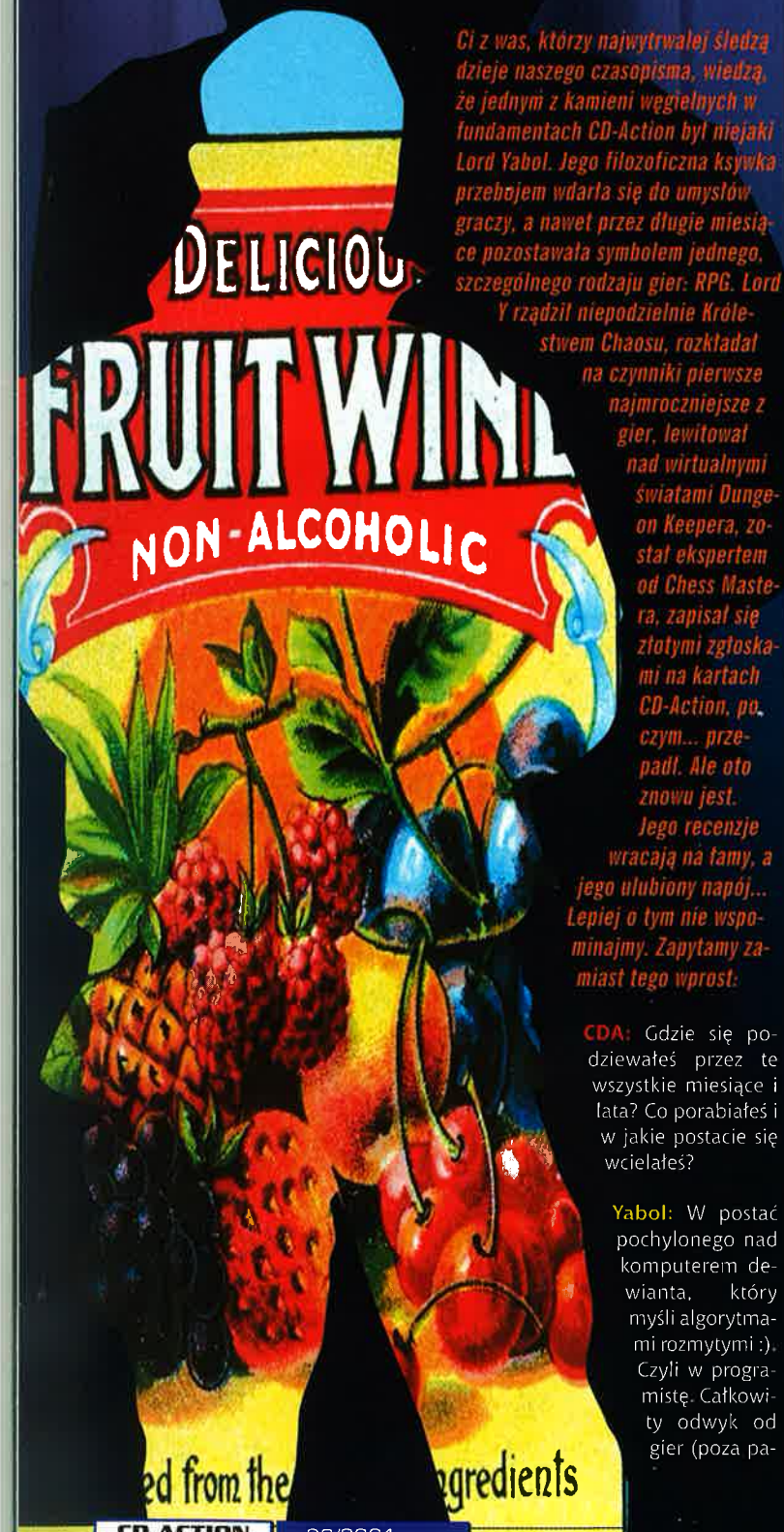


Już w maju team Innocis pokaże światu grę Thandor. Klasyczną trójwymiarową strategię czasu rzeczywistego wykorzystującą nową, dobrze wyglądającą engine 3D. 64 typy jednostek i budowli, dyplomacja, aktywny teren i gry sieciowe.





# Kto ma jeszcze ochotę na Yabola?



Ci z was, którzy najwytrwalej śledzą dzieje naszego czasopisma, wiedzą, że jednym z kamieni węgielnych w fundamentach CD-Action był niejaki Lord Yabol. Jego filozoficzna ksywka przebojem wdarła się do umysłów graczy, a nawet przez długie miesiące pozostawała symbolem jednego, szczególnego rodzaju gier: RPG. Lord Y rządził niepodzielnie Królestwem Chaosu, rozkładał na czynniki pierwsze najmroczniejsze z gier, lewitował nad wirtualnymi światami Dungeon Keepera, został ekspertem od Chess Mastera, zapisał się złotymi zgłoskami na kartach CD-Action, po czym... przepadł. Ale oto znowu jest. Jego recenzje wracają na łamy, a jego ulubiony napój... Lepiej o tym nie wspominać. Zapytamy zamiast tego wprost:

**CDA:** Gdzie się podziewałeś przez te wszystkie miesiące i lata? Co porabiałeś i w jakie postacie się wcielałeś?

**Yabol:** W postaci pochylonego nad komputerem dwiasta, który myśli algorytmami rozmytymi. Czyli w programistę. Całkowicie odwyk od gier (poza pa-

nsjem). Zamiast tego grafi Bayesa, sieci neuronowe itp. Uznaję jednak, że dość już perwersji. Moim ulubionym napojem była zaś przez ten czas karotka (jabłkowa, nawiasem mówiąc).

**CDA:** Przerywam tę kryptoreklamę, zanim sprawy zajdą za daleko, i zapytam wprost - czy po wyjściu z meandrów sieci neuronowych jesteś jeszcze gotowy na przemierzanie labiryntów, po których przechadzają się smoki, a w których łatwiej rzucić czary zamieniające rycerza w ropuchę, niż splunąć jabłkowym sokiem (bealkoholowym rzecz jasna) poprzez przerzedzone promieniowanie monitora zęby?

**Yabol:** Właśnie kończę Icewind Dale, a po polsku pisze się wygodniej niż w C++ i tak jak nie ma byłych alkoholików, tylko tacy, co "aktualnie nie piją", tak nie istnieje coś takiego jak były fan RPG. BTW, a jest jakiś nowy RPG do recenzji?

**CDA:** RPG-ów ci u nas dostatek, ale nie o nich teraz rozmawiamy. Zdradź lepiej tajemnicę swojej zakręconej ksywki. Czy pamiętasz jeszcze, skąd się wzięła?

**Yabol:** Jasne. Przybrałem ją właśnie ze względu na to, że każdy pytał, skąd się wzięła...

**CDA:** No dobra. Miałeś parę miesięcy przerwy; przychodzisz więc jakby z zewnątrz. Jak oceniasz CD-Action w nowym wcieleniu? Czy uważasz, że zmiany wyszły nam na dobre, czy złe?

**Yabol:** Zbyt długo tkwiłem "poza branżą", żeby móc oceniać rzetelnie, ale na pierwszy rzut oka wygląda dużo ładniej niż wcześniej i nieco poważniej (więcej tekstów niebędących recenzjami). No i jest sporo grubsze. Sądzę, że (jak wcześniej) CDA cały czas ewoluuje w dobrym kierunku.

**CDA:** Nie jesteś za bardzo rozmowny, więc użyję fortelu, żeby więcej z ciebie wydusić. Powiedz fanom gier komputerowych parę słów pokrzepienia. Wszyscy się ich czeplają o to, że marnują czas na niskiego lotu rozrywkę, że kulturywują przemoc, że zawężają sobie horyzonty i niszczą zdrowie. Ty przecież najlepiej wiesz, że to nieprawda. A może się mylę?

**Yabol:** Niewielka rozmowność to zbroczenie zawodowe. Programistom czasem tak zostaje nawet po pracy, ale cóż - chyba rzeczywiście przegięciem. Jeśli chodzi o gry zawężające horyzont, to jedynymi osobami, które ten horyzont mają zawężony, są twórcy tego rodzaju sformułowań. Co prawda, jak ze wszystkim, tak i z grami można przesadzić, ale przemoc, zawężone horyzonty? Kompletna bzdura. Prawdziwym problemem jest głupota. Gry mogą być głupio wykorzystane, ale równie głupio można używać np. grabi, a nikt nie wygłasza elaboratów na temat: "Zgubnego wpływu grabi dwunastozębnych na psychikę i światopogląd młodego pokolenia". Zarówno ja, jak i cała ekipa CD-Action jesteśmy chyba wybitnym przykładem na to, jak "zawężają horyzont" gry komputerowe. Pisanie o grach wymaga wiedzy z niejednokrotnie egzotycznych dziedzin. Nigdy na przykład nie spodziewałbym się, że pod wpływem gier RPG, a właściwie "sztucznej inteligencji" w tych grach, będę zmuszony sięgnąć po podręcznik logiki rozmytej, przerabiając po drodze kolejny język polski, angielski, historię i C++, a także logikę konwencjonalną. Do takiego zawężenia horyzontów i wzrostu przemocy doprowadziło mnie zainteresowanie grami. Więc tutaj nie jest potrzebne pokrzepianie "trzymać się", tylko entuzjastyczne - "tak trzymać".



# MI Tank Platoon 2

Kiedy po raz pierwszy opisywałem dzieło Microprose, stwierdziłem, że jest ono warte każdej wydanej na nie złotówki. Czy jednak gra ta wytrzymała najcięższą z prób - próbę czasu? Odpowiedzi postaram się udzielić w poniższym tekście.

Lukasz Bonczol

**C**alą sprawę zawdzięczamy wznowieniu Tank Platoon II, które ukazało się na naszym rynku. Kiedy tylko spojrzałem na pudełko z grą (oraz cenę wynoszącą 39 złotych) od razu zrozumiałem, że powinienem raz jeszcze dowiedzieć prawdziwości postawionej niegdyś tezy. Ponowne wydanie Tank Platoon wydaje się być właściwym posunięciem (ale to w pełni oceniam dopiero w dziale marketingu :)), ponieważ jest to w chwili obecnej jedyna na rynku pozycja o podobnej tematyce. Mimo wysiłków Novalogic, wydającej kolejne części "pancernej pięści", pozycja M1TP2 pozostała niezagrożona.

W zamian za wspomnianą już wcześniej kwotę otrzymujemy jedynie płytę z grą. Ładne pudełko, oprócz wabienia klienta, spełnia także inną, bardzo ważną rolę. Ukrywa mianowicie brak instrukcji. Brak "papierowej" instrukcji można usprawiedliwiać chybą jedynie niską ceną programu. Na szczęście bardzo wyczerpująca instrukcja w formacie .pdf (do odczytania za pomocą Acrobat Readera) została umieszczona na płycie. Niestety, jest ona napisana po angielsku, co będzie stanowić przeszkodę dla osób nie znających tego języka. Oprócz manuala i samej gry, kompakt zawiera także patch uaktualniający grę do wersji 1.2. Poprawiono w niej algorytmy rządzące zachowaniem się przeciwnika, co pozytywnie wpłynęło na realizm rozgrywki. Dodano obsługę innych niż Voodoo akceleratorów (poprzez Direct3D), możliwość korzystania z lornetki i noktowizora. No to do boju!

Przeciwnik jest wymagający, a kiedy już atakuje, robi to z wykorzystaniem maksymalnej siły i nie pozwala nam odetchnąć ani na chwilę. Zatrzymamy się i umocnimy szeregi, zdziśiakuje nas artyleria, zaszarżujemy wprost na pozycję wroga - oskrzydli on nas i wystrzela jak kaczki. Mimo upływu czasu, ta gra jak żadna inna potrafi zabić człowiekowi człowieka. I nie ważne, jak doświadczonym jesteś strategiem. Umiejętności przeciwnika porażają. Początkujący ledwo radzi sobie z uzbrojonymi w przestarzały sprzęt Arabami. Tzn. radzi, dopóki walka odbywa się na płaskim kawałku pustyni, bo wtedy przewaga technologiczna Abramsów jest miazdzą. Jednak wystarczy kilka pagórków, aby wróg rozwinął skrzydła. Walka z Rosjanami przeznaczona jest już jedynie dla wyjadaczy.

Nasze załogi nabierają w ogniu doświadczenia, możemy przyznawać awanse i medale. Ale nieźle można się naciąć na rozmowianiu; ukończę kilka pojedynczych misji, dzięki czemu moi ludzie staną się prawdziwymi "kilerami", a następnie jak taran przetoczę się z nimi przez kampanię. Każdy tak na początku myśli, ale rzeczywistość okazuje się okrutna. Kampania pozwala sobie uzmysłowić, dlaczego natowscy planiści tak bardzo obawiali się w okresie zimnej wojny radzieckiej czterokrotnej przewagi w czołgach. Straty są ogromne, przez nasz pluton wciąż przewijają się nowe twarze. To nie "Czterej pancerni", w których jedna załoga przeżyła pół wojny.



Żadne słowa nie opiszą dylematów stojących przed dowódcą. Wyobraźcie sobie ciągnący się w poprzek na przestrzeni kilku kilometrów grzbiet, który musimy pokonać. Po drugiej stronie spotkamy niechybnie doskonale przygotowanego do obrony przeciwnika.

Na. Za pierwszym razem tyralierą wjeżdżamy na wzgórze (aby jak najwięcej luf naraz wyłoniło się zza niego). Przeciwnik czeka tuż u podnóża (a nie w pewnej odległości!) po drugiej stronie. Wykorzystuje moment, kiedy, wjeżdżając na szczyt, nasze czołgi odsłaniają wrażliwe, dolne pancerze. W dodatku nasze Abramsy nie są w stanie dostatecznie opuścić lufy, aby ostrzelać wroga. Istna rzeź...

Drugie podejście. Znamy już położenie wroga (nie zmienia się ono radykalnie). Do przedostania się na drugą stronę grzbietu wykorzystujemy małą, przecinającą go dolinkę. Uderzamy wszystkimi siłami w jednym miejscu tak, aby poszczególne plutony celowały na boki. Po drugiej stronie okazuje się, że jesteśmy w zasadzce, przeciwnik ostrzeliwuje ze wszystkich stron. Podczas gdy staramy się przebić przez krzyżowy ogień, rażą nas z dystansu niewidoczne dotychczas czołgi położone na oddalonym wzniesieniu. Kilka naszych czołgów już stoi unieruchomionych, inne straciły rezon, zwalniając... Kaplica murowana!

Podejście trzecie, objeżdżamy grzbiet dookoła, z jednej strony. Marnujemy mnóstwo czasu, nadkładamy drogi. W końcu jesteśmy gotowi do natarcia. Komputer poświęca swoje oddziały na atakowanej przez nas flance. Zatrzymują one na chwilę natarcie, podczas gdy pozostałe siły cofają się i przegrupowują za kolejnym grzbietem. Wracamy niemal do punktu wyjścia. A może by tak oskrzydlić wroga? Objechać grzbiet z obu stron jednocześnie i zaatakować naraz obie flanki? Przeciwnik początkowo się cofa, ale nasze rozdzielone siły są niewystarczające, aby skutecznie walczyć na dwa fronty... W najlepszym wypadku wychodzimy ze starcia z ciężkimi stratami.

Ta gra jest wspaniała właśnie ze względu na wysoki poziom rozgrywki, przez to, że jest wciągająca i zmusza do myślenia. Bp grafiką już dzisiaj nie jest zachwyca. Wygląda po prostu przyzwoicie zarówno w trybie akcelerywanym, jak i software. Dzięki temu może stanowić alternatywę dla osób nie mających akceleratorów (a są takie, sam znam kilka). Bez dopalacza grafika traci niewiele, a gra na Celeronie 300 działa arcy płynnie. Niestety screeny nie ukazują całej poezji, z jaką poruszają się te wszystkie pojazdy... Bardzo pozytywne wrażenie pozostawia po sobie oprawa dźwiękowa.

Jeżeli kiedyś, kiedy gra ta kosztowała około 150 zł i była warta każdej złotówki, to dzisiaj za 39 zł tym bardziej. Jednym zdaniem: dobra gra w doskonałej cenie.





# Diablo

*A long time ago, in the small village far, far away... Był sobie diabeł. Ot - zwykły diabeł - cały czerwony, z rogami i do tego zły - iście podręcznikowy przykład. I pewnie nieraz się zastanawiał: "co ja robię na takim zapupiu?!"*

**On'ik (np. muzyka z Devil Inside;))**

**N**o właśnie - biedne diablisko za miejsce swojego zamieszkania wybrało podziemia małego kościółka. Prawdopodobnie ciężko było mu stamtąd kierować całym złem tego świata, zwłaszcza że co chwila musiał zabijać kolejnych śmiatków, którzy bez powodu chcieli go nawet z tak małej norki wykurzyć. A trzeba wam wiedzieć, że nasz bohater zadowalał się naprawdę skromnymi warunkami. Żył niemal spartańsko: na ledwie szesnastym poziomie podziemi, otoczony szalonymi magami i demonicznymi rycerzami (którzy byli dość impulsywni i czasem im się zdarzało całkiem efektownie wybuchać...). To wszystko są fakty wiadome. Ale mało kto wiedział o jednym: Diablo szukał przyjaciela...



Proszę bardzo: po trzech latach oczekiwań pojawiła się - Diablo II. Pół świata się teraz weń zagrywa, podczas gdy druga połowa (ale za to mniejsza, jak to często z połowami bywa) ciągle psioczy, że to nie eRPeG, grafika brzydka, liniowa fabuła i w ogóle... Ale cofnijmy się do dawnych czasów, czasów panowania Diablo Pierwszego.

Nie znajdował jednak nikogo, z kim mógłby spokojnie porozmawiać, kto by nie uderzył go mieczem, strzelił z łuku czy też próbował go poparzyć, zanim jeszcze zdążył podejść do osobnika i się przywitać. Żaden ze śmiatków nie zauważał ludzkiego aspektu osobowości Diabolka, wszyscy go nienawidzili, mimo iż ten naprawdę starał się nikomu nie wchodzić w drogę. Swoją wolną czas spędzał na party-line, prosząc zawsze o rozmowę niejaką Devilkę, lecz bezduszną sekretarką pod 0700... nieustannie odpowiadała mu to samo: "Jeśli jesteś transwestytą, naciśnij trójkę, jeśli jesteś niegrzecznym chłopczykiem, a twoim marzeniem jest bycie przywiązany do łóżka, wcisnij...". Diablo był niepokieszony...

Czymże on jest teraz? Spójrzcie na tę grafikę: chociażby wygląd Town Portala - no po prostu żalność człowieka bierze - jak to się mogło kiedyś podobać?! A inne elementy?

Ciemno, szaro, niewiele widać, animacja schematyczna do bólu, wygląda, jakby na każdą postać przeznaczone zostało ledwie 5 klatek; wykonanie czarów też określić można mianem - żalność. Jednym słowem: grafikadoniczego. Cóż zatem powodowało, że kiedyś ludzie po prostu oszaleli? Większość graczy prawdopodobnie zakrzyknęłaby: po prostu jedynka była diabelnie dobrą grą! Czy to jednak prawda?

"Droga Kasiu, piszę do Ciebie, gdyż mam wielki problem. Jestem już dość stary (żyję od Stworzenia Świata), głowę mam mocno podeptaną, moja fizjonomia nie przedstawia się najlepiej... I, co najbardziej dla mnie wstydlive, jestem jeszcze dziewicą. Próbowałem chyba wszystkiego, aby znaleźć żonę, która by się mnie nie bała i nie uciekła ode mnie za szybko. Czasem nawet do mojego mieszkania zawita jakaś całkiem ładna humanoidka, lecz zwykle zdaje się ona nie doceniać ognia moich uczuć..." - pisał Diabolus do rubryki korespondencyjnej jakiegoś pisma dla gospodyń domowych. I nigdy się nie dowiedział, że jego list nie dotarł - posłaniec złamał nogę i zatrzymał się pod pewnym drzewem, gdzie pewnie siedzi po dziś dzień...

Pamiętam mój pierwszy kontakt z Diablo. Ciemny pokój, głośniczki podkręcone do połowy i uruchomienie dema gry bezpośrednio z cover CD CD-Action. Piękne, wielce nastrojowe intro (bodajże Lord Yabol, recenzując grę, stwierdził, że filmu nie powinny oglądać osoby o słabych nerwach), przebrnięcie przez menu i uruchomienie gry. A tam piękna

grafika i po prostu genialna muzyka. To była pierwsza gra, po zobaczeniu której klęknąłem na podłodze przed monitorem. Ależ byłem wtedy młody i naiwny!

"A niech to cholera!" - wykrzyknął Diablo.

Z perspektywy czasu Diablo1 rzeczywiście wydaje się grą nieciekawą. Wszelkie kanony obowiązujące w nowożytniej elektronicznej rozrywce są w niej całkiem załamane - ona nie miała prawa osiągnąć sukcesu. Jak na zręcznościówkę. D1 jest za mało złożona - walka wręcz ogranicza się do bezustannego klikania przeciwnika, a przegrywa ten, który pierwszy padnie. W walce za pomocą czarów wcale o wiele lepiej nie jest. Jesliby ktoś chciał nazwać tę grę role-playem, to byłby zmuszony do szybkiej emigracji - miłośnicy prawdziwych gier z tego gatunku nie daliby mu żyć w tym małym komputerowym światku. Postać, co prawda, rozwija się podczas rozgrywki, ale liczba charakterystyk i umiejętności, które możemy modyfikować i rozwijać, jest bardzo ograniczona. Wątek przygodowy również jest żałostny - fabuła jest liniowa, a jedyne odstępstwa od scenariusza, na jakie może sobie pozwolić gracz, to niewykonanie jakiegoś pobocznego questu. Nie można powiedzieć, że to za dużo...

Diabeł zasepił się.

Chwalilem muzykę, ale nie napisałem nic o dźwięku. Otóż ten nie prezentuje sobą za dużo (choć trzeba przyznać, że nie raz!). Gdy gra powstawała: jak widać, staram się jednak oceniać Diablo jako grę ponadczasową, wyprzedzającą swoją epokę - monotonia odgłosu kroków, jednostajny świst miecza, nieciekawe odgłosy magiczne...

"Eureka! Wiem, co zrobić!" - ucieszył się Diabeł, wyskakując na golasa z wanny, narażając się tym na niewybredne żarty wieźm z 13 poziomu podziemi.

Dobrze. Dostyc już tego galimatiasu - przejdźmy do prawdziwej świńskiej recenzji. Nie, nie zamierzam krytykować Diablo - nie będę pierwszym, który napisze do Świnki negatywną recenzję. A przynajmniej jeszcze nie teraz - nie chcę się narażać na wypowiedziane przez MacAbrę: "Sorry, nie wejdzie". Niech więc tradycji stanie się zadość.

"Nie, pomyliłem się... A co się śmiejecie?! ROARGH!" - wiedźmy przestały się śmiać, potraktowane bardzo ciepłym słowem. Chyba Diabeł z tą ciepłotą jednak trochę przesadził...

Fenomenowi Diablo zwykło się doszukiwać w kilku aspektach, z których czołowym jest opcja multiplayer. Szczególną popularnością cieszy się do dzisiaj bezpłatna gra na serwerze Blizzarda - słynnym battle.net. Powstało mnóstwo klanów, ugrupowań. Ludzie przechodzili grę po kilkadziesiąt razy, a zniechęcić do gry mógł ich tylko (przynajmniej w Polsce) comiesięczny listek od Szanownej Telekomunikacji Polskiej SA. Jednak nie było aż tak różowo - na battle necie pojawiło się mnóstwo graczy, którzy miast koncentrować się na zabijaniu hord potworów, polowali na ludzi. Nic to, jeśli byli uczciwi, ale w większości przypadków używali oni specjalnych programów do oszukiwania. Sztucznie podwyższali swoje statystyki. Dlatego też nawet najsilniejszy, uczciwie napaakowany mag, przegrywał z byle łuczniczka, która miała niemożliwe do osiągnięcia w grze charakterystyki. Wkrótce cheaterzy stali się przekleństwem Sieci. Aby temu zaradzić, Blizzard stworzył wiele nowych patchy, co powodowało skutek odwrotny do zamierzonego - zamiast skończyć z cheatami, pojawiały się coraz wymyślniejsze: możliwym stało się, na przykład, nie tylko wyuczenie się najpotężniejszego czarów w grze (Apokalipsa, normalnie dostępna tylko ze scrolli lub magicznej laski), ale zamienienie go na tzw. player skill - czynność wyuczoną, która nie wykorzystuje many,

"Drogi Święty Mikołaju, Wiem, że nigdy nie byliśmy przyjaciółmi, że klimat w naszych miejscach zamieszkania nieznacznie się różni (o jakieś marne 2000 stopni), ale nie zwalnia Cię to od obowiązku kochania wszystkich dzieci..." - zaczął swój list Diabeł, lecz stwierdził, że to bezcelowe - przecież nie pamiętał swoich rodziców i nie wiedział, czy takowi w ogóle istnieli.

Diablo miał jedną ogromną wadę: był grą niezwykle krótką. Na ukończenie jej nową postacią potrzeba było około dwóch dni wcale nie ciągłego grania. Praktycznie z rozpędu osoba doświadczona może przejść pół gry w ciągu dwóch-trzech godzin. Wiedzieli o tym sami twórcy i postanowili przedłużyć nieco jej życie - sprawili, że Diablo za każdym uruchomieniem będzie inny. I, trzeba przyznać, udało się to doskonale. Prawie każdy element generowany jest losowo. Przy pierwszym ładowaniu gra określa, jak mają wyglądać lochy, gdzie się pojawiają jakie potwory, do jakich questów będzie miał dostęp gracz i jakie przedmioty spotka na swej drodze. Właśnie - przedmioty. To jest temat na osobny akapit.

"Panie! Panie! Kolejni śmiatkowicze są w podziemiach!" - zakrzyknął nieopatrznie nowy sługa Diabła. Był młody i nie wiedział, że nie należy wpadać bez

pukania do legowiska Pana Podziemi, gdyż ten może być bardzo zajęty papierkową robotą. Tym razem na biurku również były papierki. Nawet, jeszcze przed spopieleniem, sługa zdołał zauważyć, że było to świąteczne wydanie XXX-a. (Nie będziemy kryptoreklamy robili - nie napiszemy, że tym miesięcznikiem był ZZZ [hehe, censored - redakcja]. Już myślałem, że jestem sprytny...). Diablo otrząsał ręce i wyszedł na zewnątrz.

Przedmioty w Diablo dzieliły się na trzy rodzaje: zwyczajne, najtańsze, używane praktycznie tylko na samym początku gry, magiczne, których nazwa wyświetlana była na niebiesko. Właściwości ich oczywiście również były generowane losowo. I wreszcie trzecia grupa: unikat. Wyświetlane na złoty kolor i, oczywiście, najdroższe. Zawsze różniły się nieznacznie od innych swoim wyglądem. Przy czym rzadko się zdarzało, że tylko powiększały ego naszemu bohaterowi - bardzo często miały również wady (mogły na przykład dodać 33% do każdej odporności, ale odjąć dwadzieścia punktów many). Naturalnie, gdy znaleźliśmy przedmiot z drugiej i trzeciej grupy, w pierwszym momencie musieliśmy go zidentyfikować (za pomocą scrolla lub w miasteczku), w przeciwnym wypadku działałby tak jak zwyczajne.

Ziewnął przeciągle i zagadał do dwóch grających w kości Stalowych Lordów: "Kto znowu wlał?". Jeden z grających już się miał tłumaczyć, że to nie on, ale ten drugi oszukuje, ale w porę się zreflektował i wykrzyknął tylko: "Cała trójka osmieleła się zakłócić twój spokój, panie. Dziadek, chodząca konserwa i ładaczka". Tak jest, rycerze mieli specyficzną metodę przedstawiania śmiertelnego zagrożenia. Diablo to tolerował, gdyż wiedział, że to podwyższa znacznie ich marne morale. "Gdzie są teraz?" - zapytał. "Zdaje się, że właśnie wchodzi do arcybiskupa Łazarusa".

W sumie wszystkich czarów w grze jest 24, podzielone na cztery grupy po sześć (to dla osób nieobeznanych z matematyką). Niektóre nie są w ogóle dostępne w trybie single player, jak na przykład rezurekcja czy leczenie kogoś z drużyny. Ciekawe jest, że wojownik może znać tyle samo czarów, co mag. Warunkiem jest tylko posiadanie odpowiedniej liczby przedmiotów podwyższających poziom magii. Zasadniczo czary ofensywne dzielą się na trzy rodzaje: ogień, pioruny i... inne. Do których można zaliczyć chociażby holy bolt (zabija tylko ożywionych) czy np. elemental.

Diablo wyciągnął komórkę, coś wystukał i zagadał: "Cześć Mefi. Co u Lucyfka? Tak? A, masz gości. Aha - już usmażony? Rzuć go wraz z otwieraczem dla tych małych z pierwszych etapów... A dziadek? No tak, OK, co z panią? Hej! No wiesz - stary swintuch, tylko nie przesadz z tą akupunkturą. Dobra, nie przeszkadzam, daj znać, jak skończysz".

Jak już wspominałem, poziomów podziemi jest dwanaście... Hmm, nie: szesnaście. Dwunastu było apostołów... Tak więc mamy szesnaście poziomów, które różnią się między sobą rodzajem wy-

stępujących potworów i grafiką - w pierwszym chodzimy po zwykłej krypcie, później wchodzimy do katakumb, potem do jaskini, żeby wreszcie wejść do samego piekła. Mnie osobiście najbardziej przypadł do gustu (tak dzięki wystrojowi, jak i rodzajowi

potworów) Hell. Z tą piękną muzyką robi naprawdę bardzo duże i dobre wrażenie.

"...A może by tak?... Tak! Zrobię to!" - ucieszył się Diablo, po czym zaraz wyjął laptopa i jął wypisywać coś pośpiesznie...

Recenzję czas kończyć, a ja się połapałem, że jeszcze nic nie napisałem o tym, jak się w to gra. Oczywiście na początku musimy wybrać postać, który to wybór determinuje całkowicie styl naszej gry. Najłatwiejszą do gry postacią (ale niestety tylko na początku i na końcu, środkowe etapy mogą nastęrczyć małe trudności) jest niewątpliwie wojownik - od razu jest szybki, silny i niełatwo go zabić. Łuczniczka jest w sumie najbardziej wyważoną postacią, bezproblemowo (znaczy: nie ginąc ani razu) można nią przejść całą grę niemal "z przyłożenia". Najciekawszą postacią jest za to mag. Dla mnie ta postać jest zdecydowanie za słaba - praktycznie, gdy przechodzimy grę za pierwszym razem, zawsze i wszędzie ma kłopoty. Styl jego walki to ucieczka, odwrócenie się i rzucenie czarów, ucieczka. Prawdziwa gra tą postacią zaczyna się dopiero wtedy, gdy przedjdzie ona już wszystkie poziomy co najmniej dwukrotnie - przynajmniej nie musi się wtedy bać, że mu many w nieodpowiednim momencie zabraknie.

Rozległa się tania imitacja "Dla Elizy". To komórka. Diabeł spojrział: "O, od Łazarusa". "I co tam stary? Aha, dobra, już do niego idę". Naprawdę dziwni są ci ludzie... Nie podają się łatwo. Nasz bohater poszedł więc sprowadzić małą apokalipsę na głowę biednego dziadka, który już nawet nie trzymał się na swoich nogach, tak że musiał się wspomagać laską. Spojrzeli na siebie. Stali naprzeciwko, nic się dla nich nie liczyło, napięcie było niemal odczuwalne. Po długiej wymianie spojrzeń i wstrzymywaniu oddechu mag wypuścił serię holyboltów. Świat się zatrzymał, kamera zaczęła wirować, Diablo dokonał nieprawdopodobnego odchylenia się w tył, później na boki, omijając tym błędnie wypuszczone w jego stronę pociski... "He is the One", wyszeptał mag. I to były ostatnie jego słowa.

Jak podsumować? Właściwie to jest zbędne. Wiadomo przecież, jak potoczyły się dalsze losy gry. Sukces, kilka milionów egzemplarzy (i zielonych papierków dla producentów) rozeszło się po świecie. Druga część, nieporównywalnie większa i lepsza. Jednak mimo obecności dwójki zapraszam do odwiedzenia jeszcze starego, pocziwego Diablo Pierwszego - jeśli nie zdenerwujecie się brakiem opcji biegu i monotonnym odgłosem kroków, będziecie się świetnie bawić! Mówię to z całą stanowczością!

Ciemny Lord zaczął pisać. Co chwilę coś poprawiał, aż w końcu udało się! Jeszcze tylko podpisać... Jaki by tu wymyślić... Tak! Miał już całą treść, wystarczyło ją tylko wysłać mailem i czekać na publikację i odpowiedź. Właściwie nie powinienem zdradzać tożsamości Diabła, chociaż... Co mi szkodzi - oto jego anonis: "Poznam miłą dziewczynę w wieku 17-21 lat lubiącą komputer, fotografię i nie tylko. Marek z UPT". Należy mu wybaczyć. Był w końcu biednym, samotnym diablem, który szukał przyjaciółki...



**Producent:** Blizzard  
**Dystrybutor:** CD PROJEKT  
tel. (022) 825 71 51  
**Internet:** www.blizzard.com  
**Wymagania:** 486/DX2-8 RAM, DOS 5.0, WIN 95, CDx2, karta muzyczna  
**Akcelerator:** Nie



# The Longest Journey

## Dokończenie solucji

Oto dokończenie solucji tej znakomitej przygodówki

El Generalo Magnifico

### Rozdział 8

Na plaży weź linę. Potem przejdź w lewo ku skałom. Zajrzyj do dziury pośrodku ekranu, a potem przyciśnij linę do młodego drzewka i spuść się na dno szczeliny. Przeszukaj rumowisko i weź kamienny klucz. Wspinaj się ponownie na górę i podnieś linę, a potem wróć na plażę. Wezwij Kruka (dźwiękiem fletu, oczywiście). Wyślij go do dżungli, a kiedy wróci, sam się tam skieruj (do wulkanu). Na miejscu zajrzyj w otwór posagu i włóż kamienny klucz w trójkątny otwór, a potem obracaj go, aż wyczerpiesz wszystkie możliwości i w prawym górnym rogu zaczną się pojawiać znane ci już symbole. Jednocześnie zaglądaj w soczewkę (na lewo i w dół) i skojarz cztery wizerunki z czterema symbolami (a najlepiej je odrysuj). Potrzebne ci będą wizerunki towarzyszące widokom ruin, posagu nad skałami, dużego drzewa i wulkanu (April się zachwieje i powie, że ktoś ją obserwuje, czy jakoś tak). Wyjmij klucz i cofnij się na polankę.

Spójrz na widoczne w głębi duże drzewo. Wróć do dżungli i teraz na mapce wybierz drzewo. Znalazłszy się na miejscu, porozmawiaj z Gałęziakami. Dowiesz się, że Skrzydlaci mieszkają w wulkanie, ale aby się tam dostać, musisz zrobić kilka rzeczy. Przede wszystkim musisz jakoś uciszyć giganta, który zasnął przy jednym z magicznych telefonów i jego straszliwe chrapanie uniemożliwia Gałęziakom zrobienie czegośkolwiek sensownego.



Trzeba ci połączyć telefony w jedną linię przekątnikową, dzięki której prześlesz wiadomość do olbrzyma.

Wróć na brzeg, do ruin miasta i podejdź do posagu, a następnie spojrzawszy na podstawę posagu, wetknij klucz w otwór. Obróciwszy go kilka razy w prawo, wywołaj u spodu symbol odpowiadający skałom, a potem obracaj klucz w lewo, aż pojawi się symbol wulkanu. Wyjmij klucz i przejdź na plażę, a potem pod łukiem w prawo i ku wysokim,

widocznym w dali skałom - na razie nie zwracaj uwagi na stwora, bo niewiele mu pomożesz. Spróbuj zdjąć mu skorupę, choć nic z tego nie wyjdzie. Gdy dotrzesz do skał, spójrz na resztki ogniska i na wodę, a potem na posąg. Wetknij klucz w podstawę posagu i obracając kluczem w prawo wywołaj symbol drzewa, a potem obracając w lewo wywołaj symbol ruin. Teraz weź klucz i przenieś się do dużego drzewa. Tam też stoi figura, którą należy zestroić z pozostałymi. Obróć klucz w prawo, aż ukaże się na nim symbol drzewa, a potem obracając kluczem w lewo, wywołaj na górnym kręgu wizerunek symbolu odpowiadającego skałom. Wyjmij klucz i spójrz wyżej. Krzyknij prosto w ucho posagu - gigant powinien się obudzić. Przekonaj go, że żywisz doń przyjazne uczucia (a ty byś się przyznał, że jesteś wrogo nastawiony do kogoś, kto jest ze trzy razy od ciebie większy i dwadzieścia siedem razy cięższy?). Idź tam, dokąd cię wezwie - na mapce pojawi się nowe miejsce. Spytaj go o kraby i powiedz mu o biedaku na plaży, któremu trzeba pomóc. Idź za olbrzymem na plażę, a potem na skały.

Pogadaj z nim, a następnie - gdy zaczniesz się skarżyć na brak przynęty - daj mu czerwony paperek po cukierkach. I wróć do drzewa. Wejdź na górę pnia (kręta ścieżka tuż obok) i obejrzyj kuszę. Dalej zejść i spytaj Gałęziaków, czemu nie biorą się do roboty. Wejdź za nimi na górę i pogadaj z Gałęziakiem Wickiem - dowiesz się, że brak im żyłki na cieciewę. Wróć do siedziby dobrodusznego giganta, na nabrzeżnych skałach. Weź rybnie ości i żyłkę z wędkę, a potem od razu przyciśnij ość do liny, którą April znalazła na plaży. Z tym wszystkim wróć na drzewo, do Gałęziaków przy księżycowej kuszy. Daj Wickowi żyłkę, a gdy już ukończą dzieło, spytaj, czemu nie zaczynają. Potem załóż linę z rybnym haczykiem i pociągnij za dzwignię. Droga do siedziby Latawców stoi otworem.

Chociaż niezupełnie, Alatiem nie ma ochoty pomóc ci w przejściu na drugą stronę. Przyjrzyj się przeciagowi, a potem użyj na nim napoju wiatropędnego. Każ April wypić eliksir lekkości. Przedostaniesz się ponad rozpadliną. Przejdź przez tunel i skieruj się do zamku. Porozmawiaj z dzieckiem i kobietą w głębi, a potem podejdź do wartownika i poproś o pozwolenie wejścia do zamku.

Dowiesz się, że do tego będzie potrzebna znajomość legend Skrzydlatego Ludu. Wróć do bramy i kolejno poproś starca, dziecko i kobietę o opowieści strażnika (tego pierwszego). Tak naprawdę nie musisz słuchać, czy czytać tych legend - i tak są przynudnawe. Jeśli jednak masz chęć, to wyESCuj je, a potem poczytaj w spisie dialogów menu. Potem ponownie podejdź do wartownika i odpowiedź na wszystkie jego pytania (właściwa odpowiedź za każdym razem jest tuż nad zdaniem w rodzaju "nie mam pojęcia"). Wejdź do zamku i porozmawiaj tą starszą lataczką...

Podwodni zaniosą cię przed ogromną skałą. Odsuń piasek przy niej i spójrz na mały otwór, który się pojawi. Przemów do niego i wejdź przez większą dziurę na szczycie. Dotknij występu i przemów do smoka. Otrzymasz błękitny kryształ i zostaniesz zabrany do siedziby Mrocznego Ludu (tylko bez numerów w stylu "jesteś moją ostatnią nadzieją Obi-Wan" - choć pan w kapturze wygląda dość podobnie). Przemów do Mrocznego, a otrzymasz mapę do siedziby strażników i kolejną część dysku.

### Rozdział 9

Trafiasz na pomost. Spróbuj udać się do miasta. Ale cóż, człowiek planuje, Chaos atakuje... i trafisz w swoje czasy, do katedry. Porozmawiaj z ojcem Raulem. Wypytaj go o wszystko i wyjdź. Wróć do domu. A tu niespodzianka! Pojawi się Gordon Halloway, tajemniczy poplecznik McAllena. Nieważne, co April odpowie na jego propozycję - skończy się tak samo, czyli niewesoło. W każdym razie wiej na górę. Odzyskasz możliwość działania, porozmawiaj z Zackiem (to jego ostatnia przyjemność przed marnym końcem, więc...). Potem otwórz okno w swoim pokoju i wyskocz na zewnątrz. Wypij resztę napoju niewidzialności i przemknij w prawo. Udać się do kafejki. Niestety, znów ci przeszkodzi strażnicy McAllena. Wylądujesz za tajemniczymi drzwiami. Porozmawiaj ze staruszką i wypytaj ją o wszystko, co się da.

### Rozdział 10

Znów jesteś w Arkadii, Oberża jest pusta - wyjdź więc do miasta i odśzukaj dom Briana Westhouse'a. Porozmawiaj z nim, a potem spróbuj zajrzeć do świątyni. Idź więc do Abnaxusa. Dostaniesz od niego ostatni kawałek kamiennego dysku. Teraz idź do Enklawy. Połóż kawałki dysku w małych kręgach na posadzce. Kamień Mrocznych połóż na samym dole, kamień Venarów w lewy otwór, kamień Alatiem w górny otwór, a kamień Bandu w prawy. Niestety, nic się nie dzieje, bo smok ma zatkaną paszczę - mówiąc poetycko, zapaskudziły mu ją gołębie. Wezwij kruka i każ mu oczyścić smoczy pysk. Nie bardzo mu się to podoba, ale czegoż się nie robi dla kobiet... No i dobrze. Jak już oczyści, to maszyna powinna zadziałać i...

Zejdź na dół i spróbuj - ehm - spuścić wodę, pokręcając kołem, i to ci się nie uda, wobec czego wróć na górę i pogadaj z bibliotekarzem. Wypytaj go o wszystko (jeszcze jedna wieść o śmierci...) i poproś, by odblokował koło. Spróbuj obrócić je jeszcze raz - tym razem się uda. Weź dysk, wyjdź z enklawy i popatrz, co się wyrabia. A wyrabia się sporo, bo nadciąga wroga armia (a takowa lubi przede wszystkim palić, gwałcić i rabować - acz niekoniecznie w takiej kolejności). Zmotywowana tą niezbyt przyjemną perspektywą (nawet gdyby ograniczała się tylko do obrabowania i spalania - a wątpię, by na tym się skończyło) April otwiera portal i... wieje w swoje czasy (los enklawy jednak za wesoły na pewno nie będzie).

### Rozdział 11

April ponownie znalazła się w Akademii. Leciwa dama w Domku Po-między Światami poradziła April, by robiła to, co umie najlepiej. Weź pędzel, paletę i popracuj nad obrazem. W wyniku rozmaitych wydarzeń będziesz świadkiem śmierci białego smoka, zdobędziesz kolejny klejnot i zobaczysz narodziny nowego smoka. Usłyszysz też coś, co niemalże przebija tekst Vadera, jaki wygłosił do Luke'a w "Imperium kontr-atakuje". W każdym razie April przyjęła ją z godnością. :)

Po powrocie do katedry udaj się do metra i zatrzymaj przy dokach. Musisz się jakoś dostać na pokład promu kosmicznego - bo wejścia do świata strażników należy szukać wśród gwiazd. Udać się do Burnsa Flippera po lewe dokumenty, Pogadaj z nim i daj mu gwiazdną mapę.



Teraz udaj się do Metro Circle i wejdź do windy w głębi, po lewej: przedtem policjant nie chciał cię tu wpuścić, ale teraz masz nowe dokumenty.

Przejdź do sklepu z odzieżą po lewej i przebierz się tak, by na pokładzie promu z kolonistami nie wzięto cię za przybłędę. Weź pizzę z kossza na śmieci - nigdy nie wiadomo, czy się nie przyda. Idź do promu. Następnie spytaj policjanta o budynek MTI. Wyjdź na ulicę. Pogadaj z recepcjonistą (świetny epizod - posłuchajcie, jak stara się przekonać April, że ma inaczej na imię) i pokaż mu pizzę. Znalazłszy się w biurze McAllena, przeszukaj jego biurko. Oj, alarm! Pojawia się właściciel tegoż. Zatem porozmawiaj z nim i popatrz, co się zacznie wyrabiać. I tak nie masz wyboru.



Kiedy odzyskasz swobodę ruchów, spójrz na komputer i uruchom go, otwierając drzwi w górnej części ekranu. Potem każ April wybiec przez nie właśnie. Kiedy pojawi się mutant, skieruj ją w dół ekranu. Nieważne, że wydaje się, iż tam nic nie ma; jak będziesz blisko krawędzi, zobaczysz pomost. Wskocz nań i... no cóż, April stać tylko na jęgnięcie "Poomoocyyy!!!". Jak to baba. :) Ale jak to zwykle bywa, w pobliżu zawsze znajdzie się jakiś facet chętny przyjść z odsieczą. Teraz też. Mutant dostaje fatality od Corteza i przepada w niebycie.

Porozmawiaj z Cortezem; znów popatrz na rozwój wydarzeń. Pojawia się Allen i dochodzi do małego pojedynku. Załóż się, że tego, jak się zakończy, nie oczekiwaleś, prawda? Cóż. Wróć do sali komputera i użyj go, by odzyskać to, co April oddała McAllenowi. Zjedź windą do gabinetu McAllena, a potem wróć do siedziby szalonego hackera. Burns (jak się okazało) zdradził April, co właśnie przypląca życiem. Ale przed śmiercią - jak to w scenariuszu przystało - zdradza to i owo w ramach aktu skrucy. Dowiesz się, gdzie jest wejście do świata strażników. Wróć do Metro Circle, potem jedź windą do górnego miasta, a na koniec skieruj się do Tub i pogadaj z reprezentantką. Zaciągnij się w szeregi kolonistów.

### Rozdział 12

Spróbuj otworzyć drzwi toalety dla pań, a gdy się okaże, że są zamknięte, zajrzyj do ubikacji dla panów. Ale syf... Skorzystawszy z karty kredytowej, użyj automatu i kup... no, może nie będziemy wyjaśniali dokładnie, co to takiego; wystarczy, że powiemy, iż w porównaniu z tym, co April nabyła, Viagra to tabletki uspokajające. Dalej przesunij kuleb na śmieci i, korzystając z monety, poluzuj kratę. Potem usuń ją i zanurz się w szyb wentylacyjnej. Spójrz na świetlisty ekran z lewej i w dole, a potem kliknij kanał obsługi, wyjście nr 1. Gdy wyleziesz z kanału, spójrz na kamerę i zerwij z niej kabel, a potem szybko wejdź ponownie w



dukt i, zerknąwszy na ekran, wybierz drugie wyjście. Wrzuć strażnikowi tabletki dla panów (kupione niedawno w gwałtowności) do kubka z kawą. Daj nura w kanał i zobacz, co się dzieje z wartownikiem. Gdy twardej (w istocie!) pogna sycić swe żądze, wejdź do pomieszczenia kontrolnego i przeszukawczy płaszcz, zabierz z kieszeni klucz.

Spójrz na tabelę posterunków po lewej. Wybierz strażnika przy bloku więziennym i odwołaj go z posterunku. Spójrz na ekran komputera za płaszczem, by znaleźć numer celi, w której uwięziono starego Strażnika Równowagi (wskazówka: to cela, w której więźnia osadzono na rozkaz G. Hallowaya). Wyjdź przez drzwi i udaj się w głąb korytarza. Otwórz pokrywę zamka nr 5 i użyj klucza znalezionej w okryciu strażnika, który aktualnie zarabia na nieśmiertelną sławę w jakimś KB (Kosmicznym Burdelu). Niedowiarkom zwracam uwagę, że April wrzuciła mu do kawy ładunek, który byłby wystarczająco na podniesienie gotowości bojowej nawet w kilku domach starców lub ożywienie mumii Tutanchamona. Uwolniwszy Strażnika Równowagi, porozmawiaj z nim, a potem wróć do biura ochrony. Spójrz na tabelę służb i odwołaj najpierw wartownika z rejonu odpoczynku, a potem wyslij na odpoczynek strażnika przed służą.

Wróć do bloku więziennego i przejdź w prawo. A potem jeszcze raz skieruj się w prawo. Trafiwszy do służby, porozmawiaj z Adrianem i naciśnij czerwony guzik odpalania tych "kombinezonów" (są to właściwie miniaturowe statki kosmiczne, trochę podobne do tego czegoś, w czym Ripley walczyła z królową w "Obcym 2"). Coś jest, niestety, nie



tak. Spójrz na kombinezon (pod) po prawej, a potem popatrz na panel - okazuje się, że brak mu filtra tlenowego. Wróć do centrali straży i odpoczywającemu strażnikowi kaź wrócić na posterunek, a potem odwołaj następnego z rejonu ładowni. Wyjdź z biura i skieruj się w głąb lewego korytarza. Skieruj się do ładowni i użyj terminala komputerowego z prawej - musisz poznać numer skrzyni z interesującym cię towarem. Przeglądaj wszystkie skrzynie, aż znajdziesz tę, która jest ci potrzebna: w głębi i po lewej. Weź z niej filtr i wróć do biura. Znowu powtórz manewr ze strażnikami i przejdź do służby. Zmień filtr w kombinezonie, porozmawiaj z Adrianem i naciśnij guzik. Popatrz, jak April leci w kosmos i łąduje na planecie. Zwróć uwagę, że do dwóch pojazdów dołączył trzeci. Jak myślisz, kto idzie ich śladem? Domyślasz się już?

## Rozdział 13

Jesteś w świecie Strażników Równowagi. Spójrz na rozwalony kombinezon, a potem ruszaj w pustynię. Na następnym ekranie zobaczysz skafander Adriana, ale on sam gdzieś zniknął. Idź ku wieży. Gdy drogę zastąpi ci Wir Chaosu, użyj najpierw eliksiru blokującego magię na talizmanie, a potem sprawdź go na chaosie. Kiedy wir zniknie, przejdź na drugą stronę przepaści (po prostu kliknij na niej, a April sama ją obejduje); potem ruszaj ku wieży. Wkrótce czeka cię nowa konfrontacja - z ojcem. Dowiesz się trochę o dzieciństwie April. Pokaż mu swój

piersi, który na początku gry odnalazła Fiona. Kiedy wszystko wróci do normy, nieustępliwie ruszaj na wieżę. Dotarłszy do wawozu, wezwij kruk i kaź mu wykonać rekonesans. Wyslij go, by przyjrzał się z bliska stożkowi (to te dziwne budowle na wprost), a potem odkrytej tam Studni Tworzenia i wreszcie wawozowi. Na koniec raz jeszcze wyslij go, by przyjrzał się studni i kanionowi. Kaź mu przynieść wody w dziobie. Kruk, cwana bestia, w rewanżu zażyczy sobie, by April przez najbliższy rok robiła mu... no nieważne, to w końcu ich sprawa; dziewczyna jest pełnoletnia i nie można się tego czepiać. A zresztą, jak chce iskać kruk z pcheł, to niech iska!

Woda, którą wypłuje Kruk, powinna utworzyć mglisty most, po którym przejdiesz do studni. Dotknij wody i włóż w środek kamienny dysk... następnie dotknij dłoni, która się tam utworzyła. Popatrz na rozwój wydarzeń. Spotkasz Adriana i tego kogoś, kto ścigał was w czasie lotu (a nie, nie, nie powiem kto to, co ja jestem - informacja? Ale za 500 zł nie będę miał skrupułów :)). Gdy przeciwnicy wezmą się za fby, wykorzystaj talizman przeciwko... no temu komuś. I popatrz sobie na epilog.

Zdradzę tylko, że to wcale nie April zostanie nowym Strażnikiem Równowagi. Czujesz się trochę zrobiony w konia? No cóż, taka była wola scenarzysty. A zresztą, dzięki temu może powstanie inna gra z April w roli głównej? Skoro Lara powraca już po raz piąty, to czemu April nie może (nietrudno zauważyć, że obie panie są dość obficie wyposażone przez naturę; ciekawe, co na temat gustów grafików i projektantów TAKICH postaci powiedziałby jakiś psycholog-freudysta?) Wprawdzie Lara deklaruje April, ale to i dobrze, bo April wygląda po prostu na zgrabną dziewczynę.

Po ukończeniu najdłuższej podróży możesz zajrzeć do Księgi Sekretów. Tzn. teoretycznie można ją odblokować wcześniej, ale tutaj podam tylko jedną, pozostawiając do zrozumienia wskazówkę: "Idź zielone do zielonego". Jak jej nie pojąłeś, to trudno - przejdź całą grę, by zapoznać się m.in. z niewykorzystanymi audiotrackami, artworkami i rozmaitymi śmiesznymi dialogami w studiu podczas udźwiękowienia gry (o ile zna się angielski - szkoda, że polski dystrybutor nie dorzucił czegoś od siebie). A jak nie znasz angielskiego - no to chociaż posłuchaj, jak brzmiąły głosy oryginalnych aktorów. Nasi wcale im nie ustępują!

Aha, jeszcze jedno. Czy ktoś mądry może mi powiedzieć, PO CO należało zebrać dwa smocze klejnoty, skoro - moim zdaniem - w całej grze DO NICZEGO się ich nie wykorzystuje? Czy ja coś przegapiłem, czy scenarzyści namieszcili, czy może po prostu brakło miejsca na cedkach na parę miejsc, w których były do czegoś przydatne? Nie wiem...

PS A zorientowaliście się może, jaki jest JEDYNY przedmiot (oprócz tych kryształów), który DO NICZEGO się w całej grze nie przydał? Naturalnie, fotografia kumpli April. No ale gdzie zdjęcie, a gdzie dwa smocze klejnoty? □



# POTWORNIE DUŻO

Konkurs! • Instrukcja Army Men

BATTLE ISLE THE ANDREA WAR



Instrukcja  
**ARMY MEN**

**Solucje**

The Ward  
Evil Islands  
Project IGI  
Mech Warrior 4  
The Road to Eldorado  
Giants: Citizen Kabuto  
Tomb Raider Chronicles  
Baldur's Gate II cz. ostatnia

TR: Chronicles  
The Road to Eldorado  
Giants: Citizen Kabuto  
Baldur's Gate II cz. 4  
The Ward  
Mech Warrior 4  
Project IGI  
Quake III Team Arena  
Call to Power II  
Kacik RPG  
Kacik RTS

Cena: 4,50 zł  
W tym VAT 7%

**Kaciki**

Kaciki  
RPG, RTS

Poradniki

Quake III Team Arena  
Call to Power II

**Poradniki**

**Tipsy**

**Lista premier**

**Konkurs**

**Porad!**

\* Wiemy, że ta reklama jest potworna ale też dlatego, że mamy potwornie dużo tekstu.



# SCENA

## Komputerowa

## Scena - inaczej

Tak sobie od pewnego czasu przeglądam CD-Action i widzę, że z numeru na numer pismo staje się coraz lepsze. Nie jest monotematyczne, zajmujecie się różnorodną tematyką, np. demo-sceną pc. I fajnie, bo żadne inne pismo tego nie robi! Świetnie, że coś można poczytać o tym w komercyjnej prasie, dostępnej dużej grupie czytelników. Dzięki temu scena zyskuje nowych zwolenników...

Ale NIKT nie pisał o wadach komputerowej sceny. Ludziom dopiero wkraczającym w ten nowy świat wszystko wydaje się fajne i cukierkowe. Nie zawsze tak jest i było - to właśnie druga strona medalu. Ten tekst skierowany jest głównie do wszystkich scenowiczów, a szczególnie do tych, którzy zamierzają wkrótce wejść na scenę. Potraktujcie to jako formę swoistego ostrzeżenia, aby potem się nie rozczarować i nie żałować pewnych spraw...

### FRIENDSHIP

Przyjaźń na scenie. O tym napisano wiele artykułów, często pozytywnych, bo bez friendshipu scena po prostu by nie istniała! Jednak hasła w stylu "friendship rulez", "for friendship write..." są często, gęsto fałszywe. Tak panowie. Wysyłacie list do takiego gościa i nie otrzymujecie odpowiedzi (można przeboleć). Potem piszecie do innego list i superfacet wam odpisuje. Tylko w innych proporcjach, wy jemu trzaskacie list na 6, a nawet na

przypadki, gdy pewne osoby się wybiły, a ich kontakty z zazdrości np. głosowały na zupełnie innych leśzczy, tylko po to, by owe osoby, broń Boże, nie zajęły wysokich miejsc na chartsach. A wszystko spowodowane jest polską dewizą - "Czego chacie, macie mieć lepiej niż ja". Są i odwrotne przypadki, zresztą też negatywne. Kolesie głosują na swoich znajomych. Pal licho, jeśli im się należy, ale czasami na topie pojawiają się ludzie, którzy nie powinni tam być! A jeżeli jesteśmy przy chartsach, to wiadomo, że nigdy nie będą one obiektywne, zwłaszcza te zrobione z kilkunastu votek. W polskich magach istnieje tendencja do robienia chartsów z np. 20, a nawet 15 (i mniej) votek. Wstyd. I to ma być top polskiej - i nie tylko - sceny. W takim papierowym magu, jakim jest COOL, do drugiego wydania udało mi się nazbierać 40 votek. A o tym, że na scenie nie chce się ludziom wypełniać votek, nie wspomnę...

### ELITA:

He, he, he - temat rzeka. Elita jest zawsze, to wszyscy dobrzy w swym fachu ludzie, którzy zdobyli uznanie za wybitne osiągnięcia i całokształt. Praktycznie większość scenowej egzystencji sprowadza się do uzyskania statusu elity... Ale i z tą "elitą" są różne przekrety. Bowiemy wystarczy mieć dobre plecy i wsparcie ze strony kumpli, aby się dostać do czołówki. Można to zrobić także chamstwem, np. pojawia się nowa grupa, która jest może i dobra, ale nie rewelacyjna - jednak na party nie odezwie się do nikogo (poza znanymi scenowcami) i sprawia wrażenie właśnie elitarniej. Mamy kilka takich niesympatycznych grup na naszej scenie, które wydały parę produkcji, nic nie robią, ciągle bazując na dokonaniach z



©Mateusz Zu

przeszłości. Nie będę wymieniał tych nazw, bo może się wywiązać mała wojna, a tego mi nie trzeba. Zauważyłem także, że ludzie boją się podejść do kogoś znanego na scenie i zagadać - bo myślą, że taki elciarz ich zbluzga lub zignoruje. Taki człowiek nie ma nic wspólnego z elitą, to tylko zadufany w sobie człowieczek, który myśli, że jak coś osiągnął na komputerze, to jest naprawdę kimś. Olejcie takiego gościa, po prostu go zignorujcie!

Inna sytuacja, zagadacie wreszcie do kolesia, a po chwili rozmowa się urywa, on odchodzi... Obmawiacie go, że jest taki i owaki, ale być może problem tkwi gdzieś indziej, w was samych! To wy nawiązujecie rozmowę i to WY nadajecie jej kształt... To samo dotyczy normalnych kontaktów. Jeżeli spotykacie się na party, rozmawiacie - na takie tematy, jakie was interesują. Żeby potem nie być rozczarowanym i nie pisać do kumpli: "Jak to ten X się zmienił i zelitaryzował...". Na scenie jest tak jak w życiu, również są "podchody" i zawiść. Przykładowo, muzycy obmawiają siebie nawzajem - a ten to ciężki technicznie, ten ripuje sample, tamten używa sekwencji. Graficy posadzają innych grafików o skanowanie, koderzy o ripowanie źródełówek, editorzy magów bluzgają resztę editorów...

Scena się kręci, masz swoje pięć minut? Dobrze je wykorzystaj!

Zenial

PS. Nie jestem idealny, nie uważam się za specę od psychologii sceny. Chciałem przedstawić trochę inną stronę tego komputerowego świata.

### OD SMUGGLERA

Tekst powstał WIEKI temu, jednak zaginął przy kolejnej reinstalacji systemu, a teraz nagle i niespodziewanie się odnalazł. A że mimo swego wieku nadal prezentuje ciekawe poglądy (choć nie pewne realia się w nim trochę zestarzały), to pozwałam sobie na jego publikację, prosząc jednocześnie autora o kontakt.



10 Kb, a on wam na 2 Kb - tłumacząc się, że ma dużo kontaktów i nie ma czasu na większe listy. Wy tracicie chęć pisania, pomalutką kontakt staje się coraz rzadszy, a z czasem się urywa. No to gdzie tu jest friendship??? Nie ma przyjaźni, wzajemnego zrozumienia, bo ów kontakt nie przetrwał... Dlatego ja już od dawna nie używam hasła "friendship" w swoich poczynaniach...

Co do listów - piszę takie, jakie chcę, nie robiąc z siebie friendship-guru. Nie zakładajcie, że "korespondencyjni przyjaciele" zawsze będą ok. Znam

## Kurs MS DOS-a

### part #5

Hi again! :) Programowanie hajogólniej polega na tym, by zmusić maszynę do wykonania jakiejś czynności. Dzięki temu nie trzeba robić wielu, często znużających obliczeń. Jednak tworzenie nowych programów do rozwiązywania problemów minimalnie różniących się od siebie (np. zadanie 2\*3-2 zmieniamy na 3\*4-4) jest co najmniej nieekonomiczne. Jako że świat jest pełen leniwców, programy nauczyły się reagować na zachowanie użytkownika, a dane otrzymane od niego przetwarzać według jakiegoś wzoru. W systemie MS DOS skrypty, jakimi są pliki \*.bat, umożliwiają wykonanie odpowiednich instrukcji, w zależności od tego, co akurat będziemy potrzebowali. W tym numerze zajmujemy się pierwszym sposobem dokonania tego - komendą CHOICE. Natomiast za miesiąc omówimy znane i lubiane parametry. Pozostawmy jednak przy temacie tego odcinka.

CHOICE jest programem wspomagającym programowanie wsadowe. Do czego służy? Jak wskazuje nazwa, wspiera coś z wyborem... Jako że w DOS-ie program wsadowy nie może wczytać sobie czegoś z klawiatury, stworzono program, który umożliwia spytanie się użytkownika i podjęcie procedury adekwatnej do odpowiedzi. Komenda choice ma następującą postać:

**choice /c:[przyciski] /n /s /t:[odpowiedź],[czas] [pytanie]**

Za [przyciski] wpisujemy (bez spacji!) przyciski, które mają być monitorowane, parametr /n powoduje brak wyświetlania możliwych odpowiedzi, natomiast /s reguluje rozróżnianie małych i wielkich liter w odpowiedzi. Gdy chcemy, aby program przy braku aktywności użytkownika wybrał samodzielnie jakąś opcję, wpisujemy parametr /t:[odpowiedź],[czas], gdzie za [odpowiedź] wpisujemy literę, która ma zostać "wciśnięta" przez program CHOICE po określonym czasie, wyrażonym w sekundach. Jako [pytanie] wpisujemy tekst pokazany użytkownikowi. Program CHOICE, po naciśnięciu klawisza przez użytkownika, zwróci go w parametrze ERRORLEVEL. O sposobie wykorzystania tego poinformuje was najbliższy przykład.

Jako że MS DOS nie ma procedur (ani nie można wpisywać wielu poleceń w jednej linii), zmuszeni jesteśmy użyć komendy GOTO. Jej składnia jest następująca:

**goto [etykieta]**

[etykieta] to linia, do której program ma skoczyć. Ale skąd DOS będzie wiedział, do której linii ma skoczyć? Po prostu w odpowiednim miejscu - przed komendami, które mają zostać wykonane - wpisujemy taką linię:

**:nazwa\_etykiety**

Następnie, aby wykonać komendy zawarte w takim segmencie, wpisujemy:

**goto nazwa\_etykiety**

Dla przykładu wykonamy skrypt, który w zależności od naszej potrzeby wypisywałby pliki archiwalne (attrib +a), ukryte (+h), systemowe (+s), tylko do odczytu (+r) lub same katalogi (+d):

**@echo off**

**cls**

**echo Jakie pliki wyświetlić? (1) archiwalne, (2) ukryte, (3) systemowe, (4) tylko do odczytu, (5) katalogi?**  
**choice /c:12345 /n /t:1,5 Twój wybór:**  
**if errorlevel 5 goto katalog**  
**if errorlevel 4 goto odczyt**  
**if errorlevel 3 goto system**

**if errorlevel 2 goto ukryte**  
**if errorlevel 1 goto arch**

**:arch**  
**dir /a:a /p**  
**goto koniec**

**:ukryte**  
**dir /a:h /p**  
**goto koniec**

**:system**  
**dir /a:s /p**  
**goto koniec**

**:odczyt**  
**dir /a:r /p**  
**goto koniec**

**:katalog**  
**dir /a:d /p**  
**goto koniec**

**:koniec**  
**rem A to koniec programu!**

Jak widać, gdy użytkownik wcisnie 5, wypisane zostaną tylko katalogi, gdy wcisnie 3 - pliki systemowe itd. Dlaczego jednak wyliczałem możliwe odpowiedzi od końca (tj. if errorlevel 5...)? Otóż komenda if porównuje, czy kod błędu ostatniego programu był równy LUB WIĘKSZY niż podana wartość. Dlatego, jeśli napisałbym odwrotnie, to nieważne, czy naciśnięlibyśmy 1, 3 lub 5 - zawsze wykonana zostałaby pierwsza komenda. Sprawdza to poniższy krótki programik:

**@echo off**

**cls**

**choice /c:1234 /n Lubie x piw. [1,2,3,4]? x=?**  
**if errorlevel 1 echo Cha, lubisz pic tylko jedno piwo?**  
**if errorlevel 2 echo Tylko 2?**  
**if errorlevel 3 echo Juz w miare norma..**  
**if errorlevel 4 echo Max, ale zawsze za mało, nie?**

Spróbujcie uruchomić ten program. Niezależnie, ile browarów pic lubicie (tj. jaki klawisz wcisnęliście), program zawsze powita was tekstem: "Cha, lubisz pic tylko jedno piwo?". To już wyjaśniliśmy. Na przykładzie numer 1, uwidoczniła się pewna regułka - mianowicie dopisałem na końcu etykiety :koniec, do której wykonywany jest skok po realizacji każdego bloku instrukcji. Dlaczego? Interpreter DOS-a czyta program "jak leci", więc gdybyśmy nie wykonali skoku na koniec programu, to przy wybraniu np. plików ukrytych, program wypisałby najpierw je, a później pliki systemowe, tylko-do-odczytu i na końcu katalogi. Prawda, że to trochę nie w smak? Dlatego wykonuje się ten skok na koniec programiku. Jeśli stworzysz program z użyciem komendy GOTO, to dobrze by było, gdybyś stworzył sobie taką etykiety (tj. :koniec) i kierował do niej interpreter po wykonaniu zadania postawionego danemu programikowi.

Nasuwa się pytanie, czy zamiast podawać numer, można podać literkę? TAK! Tylko wtedy przypisywanie wartości ERRORLEVEL robi się dość zagmatwane. Gdy deklarujeś możliwości komendą

**choice /c:abcdef**

to wartość ERRORLEVEL będzie rosła od tyłu. My daliśmy 6 możliwości - a, b, c, d, e, f. Wobec tego, gdy wcisniemy f, ERRORLEVEL przyjmie wartość 1. Gdy wcisniemy e - 2; gdy d - 3 itd. Przykładowy programik prezentujący już jakieś estetyczne menu:

**@echo off**

**cls**

**echo Jesteś:**  
**echo a. Czytelnik**  
**echo b. Julek**  
**echo c. Mr Jedi**

**echo d. Asterix**  
**echo e. Klapouchy**  
**choice /c:abcde /n Twój wybór:**  
**if errorlevel 5 goto klapouchy**  
**if errorlevel 4 goto asterix**  
**if errorlevel 3 goto mrjedi**  
**if errorlevel 2 goto julek**  
**if errorlevel 1 goto czytelnik**

**:asterix**

Echo Konczy Ci się ulla magicznego napoju, więc idź do druida po kolejną porcję chmielemonady  
**goto koniec**

**:julek**

Echo Asterix idzie po napoj, więc mozesz dostac w czambo..  
**goto koniec**

**:mrjedi**

Echo Barnaba, siedz cicho! Pan psychiatra ma nam pomoc!  
 Echo Tak? Co jeszcze widziales? Porozmawiajmy o Twoich problemach..  
**goto koniec**

**:klapouchy**

echo Oddam sie rozmyslaniom..  
**goto koniec**

**:czytelnik**

Echo Nastepny numer CDA juz za miesiac! :)  
**goto koniec**

**:koniec**

Taki system jest praktyczny, jednak tylko w momencie, kiedy przyciski kojarzą się z odpowiedziami (np. a jak archiwalne, s jak systemowe). W innych przypadkach lepszym rozwiązaniem jest użycie cyferek (są zawsze obok siebie), ale jest to moje subiektywne odczucie.

### Mail-korner

Cześć. Potrzebuję poleceń do DOS-a i krótki opis tworzenia tekstu w DOS-ie. Z góry dziękuję i pozdrawiam.  
 Tomek

Nie dziękuj, bo nie przysyłam ŻADNYCH materiałów! Po prostu oprócz CDA mam jeszcze szkołę, która zajmuje mi sporo czasu, a do tego potrzebuję jeszcze jakiegoś odpoczynku, czyż nie? Dlatego jakiegokolwiek odpowiedzi oczekujcie, gdy:

- macie jakiś specyficzny problem/pytanie (np. z klawiaturą etc.);
- chcecie się dowiedzieć, gdzie można zdobyć jakieś materiały (np. darmowego DR DOS-a, poradniki etc.);
- macie jakieś niejasności CO DO ISTNIEJĄCYCH odcinków kursu.

Materiałów takich jak kolejne odcinki kursu nie przysyłam z tego samego powodu co Razel - prawa autorskie. Także nic z tego - no way! :)

W kursie MS DOS-a: co to za kreska między c:\dos a more?

Chodzi Ci o znak [[]]? To jeden ze strumieni (będzie w kolejnych odcinkach), więc na razie nie zwracaj sobie nim głowy. A uzyskasz go przytrzymując [SHIFT] i wciskasz klawisz [I]. Jeśli nie możesz go zlokalizować na klawiaturze (jest w różnych dziwnych miejscach w zależności od modelu), to przytrzymaj lewy ALT i wciskając kolejno 0, 1, 2, 4. Jeśli pojawi Ci się coś podobnego do dwukropka, to nie przejmuj się! Tak ma być! I kolejny problem rozwiązany. :)

No i to już wszystko. :)



Kuba Komińarczyk



# Pomocna Dłoń

**Tym razem - SORRYYYY! - na CD w tym numerze NIE znajdziecie reszty anonsów do PD (grypa pokrzyżowała nam plany). Ale obiecuję, że dorzucimy ją do PD w przyszłym miesiącu - to wpadka przy pracy i nie powinna się zbyt często powtarzać. Zanim wyślesz anons do tej rubryki, poczytaj regulamin.**

## NAWIĄŻ KONTAKT

Poszukuję kogoś, kto zbiera ikony. blazek321@wp.pl

Z każdym, kto właśnie zaczyna się uczyć HTML-a. Chcesz mieć stronę? Nie wiesz jak? Napisz: lukas\_cool@p.pl Oto strona, którą udało mi się zrobić: <http://www.lukascool.prv.pl>.

Cześć!!! Mam 23 lata i na imię Marcin, mieszkam w Tomaszowie Mazowieckim (woj. łódzkie). Moje zainteresowania to przede wszystkim komputery, Internet, spotkania z przyjaciółmi, imprezki, muzyka - najlepiej ciężka. Chętnie poznam nowych przyjaciół. The\_Generat: the\_generat@go2.pl

Czy ktoś pokoresponduje? 14-letni Adamu@interia.pl

Z osobami interesującymi się grami: FIFA 2001, Delta Force 1 i 2, Swat 3, oraz z ludźmi lubiącymi korespondować za pośrednictwem Internetu. pajki@interia.pl

Witajcie podróżnicy! Jeżeli znacie HTML i interesujecie się RPG i Fantasy, to serdecznie zapraszam. Więcej dowiesz się pisząc do mnie e-mail: thorin\_d\_t@poczta.onet.pl

Poszukuję chętnych ludzi do prowadzenia nowej gazetki komputerowej o nazwie GameLogic. Proszę o przysyłanie ofert wraz z tekstem próbnym np. recenzja, poradnik, solutions, pliki itp. Szczególnie poszukuję osób, które zajęłyby się naszą oprawą graficzną. Mój adres: Bartek Szyzka, ul. Piłsudskiego 9/6, 74-400 Dębno; e-mail: space001@poczta.onet.pl

Z ludźmi lubiącymi gry strategiczne, różnego typu Tycoon, jak np. RollerCoaster, Transport Tycoon i... "Świat według Kiepskich". Podpisano: Nowaker, Piszcie na adres: nowaker@wp.pl lub damnowy@poczta.onet.pl.

Chciałbym poznać ludzi umiających robić gry, radek\_m\_pl@poczta.onet.pl

Z przyjacielem, do korespondowania. Wiek i płeć obojętna. Mój adres: wojtek87@wp.pl

Ze starym wydajcą, który wie wszystko na temat karty graficznej Diamond Stealth III S540. Maciej Liszewski, Burskiego 22/2, 10-686 Olsztyn; e-mail: skitty@poczta.fm

Plinie poszukuję pomocników do tworzenia witryny internetowej obejmującej wszystko, co jest związane z grami i nie tylko. Potrzebuję osób, które mogłyby pisać o grach (recenzje, solutions itd.) oraz do innych dziedzin (np. grafika, składnia). Masz Internet? Lubisz gry? Pisz na adres: marcin\_iwaniec@wp.pl

Z ludźmi, którzy nie są maniakiami komputerowymi (tak jak mój brat - Rawcio), kochają taniec, zwierzęta, muzykę i teatr. Miesz-

kam w Prudniku. Mój mail: sifa@kai.net.pl lub sifa@poczta.fm. Telefon kom. 0609177434

Jeśli na co dzień słuchasz normalnej muzyki takiej jak punk, rock, grunge i reggae, to nie zastanawiaj się długo i walnij kilka słów do mnie! Poszerzy niech nawet nie zwracają mnie i sobie głowy. Resztę serdecznie zapraszam! Michał gania\_farmer@dzdzwonica.prv.pl oraz sidus@interia.pl

Nazywam się Nospo i poszukuję fanów gier RPG, symulacji lotu, muddów i ludzi, którzy programują. Mój e-mail: nospo1@wp.pl. Uwaga wiek i płeć nie ważne!!!

Z każdą osobą grającą lub kolekcjonującą karty Ani-Mayhem. Hapoli: hapoli@poczta.fm

Kontakt (e-mailowy lub/i wzrokowy) ze spokojną dziewczyną w wieku 17-20 lat, lubiącą komputery... tommar@poczta.onet.pl

Poznam wszystkich, którzy lubią komputerowe RPG i/lub słuchają Metaliki, Nirvany, Iron Maiden, Mój e-mail to snake.fm@interia.pl

Chciałbym zagrać z kimś przez modem w FIFA 2001 i w Delta Force 2. kkrzawski@hotmail.com

Z każdym, kto lubi gry ekonomiczne i strategiczne. Sim City 3000 PL, Age of Empires i i i i PL, StarCraft i Brood War, Airline Tycoon PL itd. Czekam pod adresem dexsims@poczta.onet.pl

Z miłą dziewczyną w wieku 12-13 lat z okolic Lublina lub z samego Lublina. Mój e-mail: tomi@inetia.pl

Poznam superkąską w wieku 15 lat, Paintball: bossotworld@go2.pl

Z miłą i ładną dziewczyną w wieku 14-16 lat, interesującą się komputerami i lubiącą dobrą muzykę. Mój e-mail: avenger7@interia.pl

Fajny, młody chłopak pozna dziewczynę w wieku 10 lat, inteligentną, ładną i lubiącą Internet. Mój e-mail: tweety@poczta.wprost.pl

Proszę o kontakt wszystkie dziewczyny (chłopców też) lubiące Diablo, Limp, Bizkit i piłkę nożną (jeżeli takie istnieją). Mój adres: killashark@wp.pl lub killashark@poczta.wp.pl P.S. Dziewczyna o ksywce MAGIE\*\*\*\*\* proszona jest o kontakt. Chciałaś mój e-mail, to ci go podałam.

...z ludźmi, którzy udostępniłby mi obszerne solutiony do gier: Half Life i Half Life: Opposing Force. 0601 97 56 06 Taran.

Poszukuję osób, które mają tipsy do Fallout 2, solutiony do tej gry oraz Baldur's Gate II PL. W zamian mogę dać solutiony i kody do GTA2. Artur Radziwiński: ul. Prusa 14/1, 72-315 Resko (woj. zachodnio-pomorskie), tel. (0923) 39 51 039.

Ludzie, których nie znam! Piszcie! Szczególnie mile widziane osoby płci żeńskiej i interesujące się zespołami Metallica oraz Guns'n'Roses! traktitek@poczta.onet.pl

Chętnie nawiążę kontakt z osobą, która lubi gry RPG (Fallout 1 i 2; Diablo 2 oraz Baldur's Gate 2; Cienie Amn.PL), wyścigi i gry sportowe. Artur Radziwiński: ul. Prusa 14/1, 72-315 Resko (woj. zachodnio-pomorskie), tel. (0923) 39 51 039.

Powstaje nowa gazетка internetowa "CyberCafe". Poszukujemy każdego, kto pomoże w jej tworzeniu - szczególnie textwritów. Więc jeżeli chcesz współtworzyć "CyberCafe", mailnij na adres: keyroll@poczta.onet.pl

Z każdym, kto lubi gry ekonomiczne i strategiczne. Piszcie pod adres dexcolin@poczta.wp.pl

Poznam miłą dziewczynę w wieku 13-17 lat lubiącą grę The Sims w celu wymiany postaci. Nie musi być ładna. Kizuk pbholdal@poczta.onet.pl

Bardzo proszę o pomoc wszystkich zainteresowanych grą RED ALERT 2. Może tak ktoś zna kody? Będę wdzięczny. Aaaaaa... i jeżeli ktokolwiek słyszał lub widział kody do Tomb Raider Chronicles, dajcie znać. Jomax@poczta.fm

Z fanami Civilization 2 - PL, Starcraft, ElastoMania, Neo Geo (Metal Slug 1, 2, itp.), Half-Life i innych gier. Lubisz zmieniać Windowsa? (4 example registr...) - napisz: funtomas@poczta.wp.pl

Zgram z kimś w Tony Hawk's ProSkeater2, Worms:Armagedon, FIFA '99. dmowski06@poczta.onet.pl

Z osobami zainteresowanymi stworzeniem strony o The Last Ninja. Kontakt: yaretky@priv5.onet.pl

Z każdym maniakami komputerowymi, którzy uwielbia siedzieć w necie, programuje, tworzy muzykę, w celu założenia grupy komputerowej. Ponadto nawiążę kontakt z osobami, które pomogłyby w tworzeniu magazynu "Happy Game". Odpiszę na każdy list na 100%. Emil Kurzaj, ul. Pułaskiego 3/47 98-100 Łask (woj. łódzkie); e-mail: emil.happy@poczta.fm

Z fajną dziewczyną w wieku 13-16 lat, lubiącą poznawać fajnych chłopaków. Mam 15 lat, 185 cm wzrostu, jestem brunetem o zielonych oczach. Interesuję się sportem, Internetem i... poznawaniem ładnych dziewczyn. Uwielbiam słuchać Eminema. Na życzenie wyślę mailem moje foto. Nazywam się Piotrek, a mój e-mail to: brovaro@wp.pl

Lubisz pisać recenzje z filmów? Chcesz opublikować ją jak najszybciej? - pisz do naszej gazety: gazmen@wp.pl.

Do Kasi S. z Łagiewnik: jeśli chcesz pogadać, to napisz do mnie: mrwwo50@hotmail.com

Skontaktowałbym się z osobami mającymi/grającymi w Gorky 17. piotrekalex@poczta.onet.pl

Mam 16 lat i nawiążę kontakt ze wszystkimi, którzy lubią IRC'owe pogawędki, komputery, gry i nie tylko (najchętniej z okolic Zielonej Góry). Moje imię poznasz, kiedy napiszesz. e-mail: 607131484@wp.pl

Z Kasią S. z Łagiewnik. Woźnic, woźnic@poczta.onet.pl

Wszyscy, których jeszcze nie znam - piszcie do mnie: wojciech16@wp.pl

Ze wszystkimi, którzy chcieliby porozmawiać na temat sprzętu, oprogramowania, Internetu itd. Listy przysyłajcie na adres: nick666@ahoj.pl

Z miłą i zakreconą dziewczyną w wieku 13-15 lat, która szuka przyjaciela e-mailowego, a może nawet wzrokowego. Ja mam 14 lat, uprawiam sport i zwirowałem na punkcie komputera oraz muzyki. Dziewczyna z kompami piszcie: marwit102@poczta.onet.pl

Z wszystkimi fanami filmu "Fight Club" i totalnej demolki w celu założenia własnego Fight Club, najlepiej z południowej Polski. Mój e-mail: fight-club@wp.pl; z fanami Diablo i i 2, Unreal Tournament, Quake 2, Commandos, Starcraft, Worms Armageddon, Future Cop, Freespace oraz z ludźmi lubiącymi kupować w swoim komputerze. PS Dziewczyna (14-15 lat) mile widziana. killer\_z@poczta.onet.pl

Z osobami potrafiącymi pisać skrypty w JavaScript (do tworzenia stron internetowych, mogą być w połączeniach z HTML - ten akurat znam) i wyjaśnią mi, na czym to polega. Błagam, zlitujcie się i pomóżcie... animator2@wp.pl

Z ludźmi znającymi się na programowaniu. Jeżeli znasz się na językach programowania (C/C++, Pascal, PHP itp.) i chcesz pokazać się światu (czyli napisać parę artykułów...), twórcy swój kącik programowania na stronie www.programowanie.of.pl, to napisz do mnie: boduch@poland.com Jeżeli masz jakiś kod źródłowy, kurs, napisales jakiś program i chcesz, aby znalazł się on na stronie, to także mi go wyślij.

Z ludźmi interesującymi się korespondencją przez e-mail oraz grami ekonomicznymi, RPG itd. Mile widziani ludzie w wieku 16-18 lat z żeńskimi imionami z okolic Olsztyna. -> Nekrologus: optikk@poczta.fm

Poszukuję osób, które przestałyby mi swoje screeny (lub jakiekolwiek pliki) z gry THPS w celu umieszczenia ich na poświęconej jej, nowej stronie internetowej: kerimek2@poczta.onet.pl

Kto dobrze gra w Quake'a 3 - w celu zrobienia klanu (nazwa do uzgodnienia): dr.doom@wp.pl

Z fanami gier strategicznych. Niekiedy cz@tuje i jestem pod ksywą Dani\_Filth. Piszcie: nightmare11@wp.pl

Szukam osób piszących opowiadania i chętnych do tworzenia jednego z magów: FantasyArt (opowiadania fantasy), Sci-Fi-Art (opowiadania science-fiction), PsychArt (psychologia, sprawy niewyjaśnione: coś w stylu Philipa Dicka), kain@interia.pl

Poszukuję redaktorów do mojej strony o grze Silent Hunter (www.silenthunter.prv.pl). Wszystkich miłośników gry zapraszam zarówno do współpracy, jak i odwiedzenia mojej strony. Marcin. Mój e-mail: poczta@silenthunter.prv.pl

Z osobą grającą w grę: Najdłuższa Podróż/The Longest Journey w celu wymiany informacji itp. Michał: micgz@polbox.com, micgz@friko6.onet.pl

# Kurs HTML-a cz. I

**Witajcie w kontynuacji kursu HTML. Co prawda ma on teraz nowego twórcę (czyli mnie :)), ale mam nadzieję, że przypadnie on wam do gustu. Pierwsza lekcja - przypomnienie przerobionego materiału z Coukiem.**

**Jarek "Osters" Ostrowski**  
e-mail: darkwater@interia.pl

Chcę was poinformować, że jestem nauczycielem, któremu zależy na uczniach, więc bez żadnych skrupułów możecie mnie pytać o wszystko. Mój adres e-mail to: darkwater@interia.pl. Jeżeli zauważycie w tekście jakieś bugi, to nie pękajcie, tylko mnie o nich powiadomcie. Postaram się je naprawić w następnych numerach. I jeszcze jedno: kurs jest pisany raczej dla posiadaczy IE niż Netskapy.

Co do sposobu nauki i materiału, to zamierzam:  
a) poszerzyć materiał o parę rzeczy przydatnych przy tworzeniu stron (np. w tym numerze macie recenzje do PSP);  
b) postarać się bardziej o to, abyście strony tworzyli sami, a nie biernie przepisywali przytoczone przeze mnie wzorce.

Nie mam pojęcia, czy wiecie, że do edycji kodu HTML wystarczy zwykły notatnik! (Taki jak na screenie.) Wystarczy tylko "zapisać jako" - "nazwa pliku.html" (można również - "nazwa pliku.htm").

Dla przypomnienia starego materiału: poprawnie napisany kod bardzo prostej stronki. Przykład numer 1 - Księga kolonijna.

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0/EN">
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Księga kolonijna - 2 turnus'00</TITLE>
<meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=iso-8859-2">
<meta name="description" content="Oficjalna strona II turnusu kolonii w Ciechocinku z roku 2000.">
<meta name="keywords" content="kolonia, ciechocinek">
</HEAD>
```

<BODY>  
Witajcie na stronie...  
</BODY>

</HTML>

No to teraz zajmijmy się omówieniem każdego z tych tagów.

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0/EN">
```

Określa typ używanego kodu HTML na stronie. Obecnie standardem jest HTML 4.0.

<HTML> </HTML>

Te dwa tagi informują przeglądarkę, że przeglądany plik to \*.html, a nie jakiś \*.txt (to się raczej tyczy starszych przeglądarek).

<HEAD> </HEAD>

Miedzy tymi znacznikami powinny się znaleźć informacje skierowane głównie do wyszukiwarek. Oczywiście tutaj także ustalamy tytuł dokumentu, stronę kodowania...

<TITLE> </TITLE>

Tutaj definiowany jest tytuł wybranego dokumentu (w naszym przypadku - "Księga kolonijna - 2 turnus'00").

<meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=iso-8859-2">

Strona kodowania dokumentu "iso-8859-2" jest standardem kodowania w Europie środkowo-wschodniej. Jeżeli jednak coś nie tak dzieje się z polskimi znakami (chodzi mi o "ążóń"), wtedy należy zastosować następujący kod:

<meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=windows-1250">

Należy przy tym pamiętać, że dzięki zastosowaniu czegoś takiego użytkownicy Uniksów, Maców i innych BeOsów :)) będą mieli prawdziwe "zakrzaczenie" na twojej stronie.

<meta name="description" content="Oficjalna strona II turnusu kolonii w Ciechocinku z roku 2000.">

Oj, to jest jeden z moich ulubionych tagów w HTML. Dzięki niemu możemy opisać stronę według własnych potrzeb. Napisany tekst zostanie wyświetlony przez wyszukiwarkę wtedy, kiedy znajdzie ona w nim szukane przez kogoś słowa.

<meta name="keywords" content="kolonia, ciechocinek">

Ten znacznik trochę pomaga wyszukiwarkom w znalezieniu strony. Niektórzy nikczemnicy :) wpisują tu wszystkie możliwe słowa. I potem szukamy, powiedzmy, strony o Wałbrzychu, a wyskakuje nam coś o "xxx" i zarabianiu kasy przez Internet.

<BODY> </BODY>

To właśnie między tymi dwoma niepozornymi znacznikami znajduje się cała treść dokumentu i właśnie tutaj będziecie wstawiali cały tekst, linki, grafiki...

No i to już chyba dosyć powtórkę. Ponieważ już raczej nic poważnego tutaj nie zmieszczę, zajmijmy się paroma prostymi tematami w ramach przypomnienia. Nie musimy chyba dodawać, że wszystkie wpisane tutaj tagi trzeba wstawić między <BODY> </BODY>?

<img src=xxx.yyy>

Dzięki temu tagowi możemy wstawić w tekst obrazek. Jednym z warunków, aby takie coś działało, jest przekopiowanie pliku graficznego w ten sam katalog co plik \*.html. Oczywiście da się to ominąć, ale o tym ciut niżej (nie chciałem dwa razy tego samego pisać).

A oto trochę znaczników, dzięki którym możecie sobie lepiej zdefiniować czcionki:

<b>Gruby tekst.</b>  
<i>Tekst pochylony.</i>  
<tt>Nie wiem jak to określić, sami zobaczcie :).</tt>  
<u>Tekst podkreślony.</u>

<font size=y color=xxx> Ten tag ustala wielkość oraz kolor liter. Wielkość to "y", a kolor to "xxx". Jako "xxx" wystarczy wpisać dowolną angielską nazwę koloru lub jego heksadecymalny odpowiednik, a jako "y" liczbę od 1 do 7. Przy czym 1 to najmniejsza czcionka, a 7 - największa. </font>

<Hx> To jest tytułowanie. Tekst objęty tą definicją będzie miał wielkość "x" oraz dodatkowo zostanie pogrubiony. Tylko mała uwaga - tutaj jest odwrotnie jak w poprzednim przykładzie, 1 - największa, 7 - najmniejsza. </Hx>

<p> Przenosi nasz tekst dwie linijki w dół. </p>

<br> To samo, ale o jedną linijkę. </br>

<center> Centruje tekst. </center>

Na temat formatowania tekstu to już wszystko. Na samo zakończenie powiem jeszcze trochę o odnośnikach - czyli linkach - i do domu!

<a href=xxx.yyy> bla bla bla </a>

Ten oto link przeniesie nas do strony xxx o rozszerzeniu yyy, pod warunkiem że oba pliki znajdują się w tym samym katalogu. Jeżeli strona główna naszego serwisu znajduje się w katalog "c:\stro-na", a strona, do której chcemy się przenieść, to "c:\stro-na\dane", wtedy wpisujemy:

<a href=dane/xxx.yyy> bla bla bla </a>

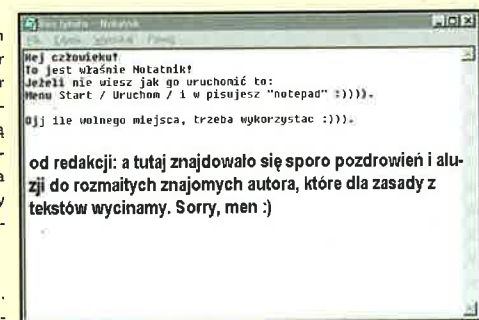
Jeżeli chcemy, aby na naszej stronie znajdował się link, po którego naciśnięciu będzie można do nas coś skrobnąć, to wystarczy wpisać następujący kod:

<a href=mailto:twoj@e-mail> Napisz do mnie! </a>

Kiedyś prowadziłem mały serwis internetowy i ludzie pytali mnie: "W czym ty, człeku, taką cool grafikę robisz?" Odpowiedź musiałaby być dość długa, więc nieczęsto odpowiadałem na to pytanie :). Żeby czegoś takiego uniknąć tutaj, postaram się prezentować co miesiąc jakiś dobry program graficzny. Na po-

czątek Paint Shop Pro. Nie będzie to dokładny, długi opis, ale jedynie zastosowania programu.

PSP jest narzędziem, które najlepiej nadaje się do rysowania logosów oraz nieźle wyglądających tekstów. Między innymi grafa w kursie (chodzi mi o rysunek "Coś ci się...") jest właśnie robiona za pomocą tego programu. Paint Shop jest konkurencją dla dziesięciokrotnie droższego Adobe PhotoShop. Atutem PSP jest niewątpliwie jego szybkie działanie (a działa mniej więcej z taką samą szybkością jak Paintbrush).



Stosunek ceny do jakości oraz bardzo duża liczba filtrów i efektów pasują Paint Shop Pro na szczyty hierarchii komputerowych programów do obróbki grafiki. (Jeny! To ja powiedziałem! :)) Do programu dołączony jest też mini-programik do robienia animowanych Gifów. Jest na serio cool :). PSP znajduje się między innymi w "necie" (chodzi mi o gazetę.)

To już koniec dzisiejszej lekcji. Nie daję wam, jak na razie, nic do domu. Tworząc własne proste strony WWW i tak powtórzycie trochę materiału. Na następnej lekcji o tabelkach i ramkach!

PS1 W tym numerze jako bonus macie tabelkę z najważniejszymi kolorami. Ot, taki mały prezent dla nieznających "angiłika".

PS2 Propozycje, pytania, problemy, jakieś bugi? Pisz - darkwater@interia.pl

Kolory	
teal	- morski zielony
black	- czarny
olive	- oliwkowy
red	- czerwony
blue	- niebieski
maroon	- brązowoczerwony
navy	- mocny niebieski
gray	- szary
lime	- jasnozielony
white	- biały
green	- zielony
purple	- fiolet
silver	- srebrny
yellow	- żółty
aqua	- wodny (no co...?)
gold	- złoty
fuchsia	- różowy



# Pascalowe F.A.Q.

## ...czyli nasz spóźniony prezent świąteczny :)

*Witamy państwa w kolejnej, siedemnastej już edycji naszego nowego teleturnieju "Pascaliery". Dzisiaj w studiu jest z nami Franek. Witaj Franku! Za chwilę usłyszysz pierwsze pytanie - za 100 bajtów. Czy jesteś gotów? Tak? No to wspólnie. Oto twoje pytanie...*

### PolARX & Razel (Blue East Software)

"Czy Pascala można kupić w sklepie?" Do wyboru masz cztery odpowiedzi: a) tak; b) nie; c) to zależy; d) to nie zależy. Uważnie się zastanów. Pamiętaj - czas cię nie goni! Już wiesz? Typujesz odpowiedź A. Czy jesteś tego pewien? Czy to jest twoja ostateczna decyzja? Dobrze. Proszę komputer o zaznaczenie odpowiedzi "A". Franku? Mam dla ciebie złą wiadomość. Komputer się zawiesił...

Przenieśmy się jednak do rzeczywistości. Pora rozpocząć kolejny odcinek naszego kursu :). Dziś będzie on w całości poświęcony pytaniom, jakie zadaliśmy nam do tej pory w swoich mailach i listach. Oczywiście wybraliśmy te, które powtarzały się najczęściej, gdyż na wszystkie zapewne zabrakłoby nam miejsca. Zapraszamy więc do lektury!

**PYT.** Co to jest Pascal?

**ODP.** Pascal to język programowania wysokiego poziomu stworzony na bazie języka ALGOL, przez Niklausa Wirtha pod koniec lat sześćdziesiątych i na początku siedemdziesiątych. Język, który swoją nazwę zawdzięcza francuskiemu matematykowi Blaise'owi Pascalowi (1623-1662), uczy programistów dobrego programowania i ze względu na czytelność i możliwość stosowania własnych struktur danych jest najczęściej stosowanym językiem programowania w opisywaniu algorytmów. Język został rozpowszechniony na komputerach osobistych przez firmę Borland International w wielu wersjach: Borland Pascal i jego bardziej obiektowej wersji dla systemu Microsoft Windows - Borland Delphi.

**PYT.** Skąd wziąć Pascala?

**ODP.** Obecnie ze znalezieniem Turbo Pascala w sklepach możesz mieć niemałe problemy. Dlatego też zalecamy ściągnąć go sobie z Internetu. Oto adresik: <http://community.borland.com/museum/borland/software/TP55.zip>. Jeśli nie masz w domu dostępu do globalnej "otchłani", to skocz do jakiejś kafejki i ściągnij sobie :).

**PYT.** Co to znaczy "skompilować" program?

**ODP.** Skompilować oznacza "przetworzyć" plik źródłowy programu do postaci wykonywalnej (np. \*.exe).

**PYT.** Jak skompilować program (posiadam Turbo Pascala)?

**ODP.** Z menu głównego w Pascalu wybierz zakładkę COMPILE, następnie sprawdź, czy znajduje się tam opcja DESTINATION DISK. Jeśli jej tam nie ma, naciśnij na DESTINATION MEMORY. MEMORY powinno zmienić się na DISK. Teraz kliknij BUILD z tego samego menu. Plik \*.exe powinien pojawić się w katalogu, który jest zdefiniowany (w menu OPTIONS=>DIRECTORIES) jako EXE & TPU DIRECTORY.

**PYT.** Jak skompilować program (nie mam Turbo Pascala)?

**ODP.** Tutaj konieczne staje się zdobycie tzw. kompilatora Pascala. Ale głowa do góry! Większość tego typu programów jest w pełni darmowa. Poniżej zamieszczamy kilka linków, które na pewno wam się przydadzą: <http://www.koti.com.pl/pascal/files/fpc09910.zip>  
<http://binboy.koti.com.pl/tmt-pas.zip>

Szukajcie też na:  
<http://www.bloodshed.nu>  
<http://www.freepascal.org>

**PYT.** Jak ukryć kursor (tę migającą kreskę) w trybie tekstowym?

**ODP.** Nic prostszego :). Oto procedura: 

```
procedure cursoroff;
var r:registers;
begin
  r.AH := $01;
  r.CH := $20;
  Intr($10,r);
end;
```

I problem z głowy :).

**PYT.** Podczas uruchamiania programu w Pascalu pojawia mi się następujący komunikat: ERROR200: Division by zero. Gdy uruchamiam ten sam program w EXE-ku, to

otrzymuję taką oto wiadomość: Runtime ERROR200 at XXXX:XXXX. Co robić?

**ODP.** Niestety, musisz zaopatrzyć się w specjalne patche. Ponieważ pyta się o nie wiele osób, zamieszczamy je na CD dołączonym do tego numeru. Można znaleźć je również na stronie [www.raziel.ko.pl](http://www.raziel.ko.pl) w dziale Pascal Corner. Pierwszego patcha - "na Pascala" - należy nagrać do katalogu BIN w folderze z Pascallem, natomiast, aby użyć drugiego patcha - "na skompilowane pliki" - należy przeagrać go do folderu z "chorym" plikiem i wpisać w linii poleceń (np. w Nortonie Commanderze): `tppatch.exe chory_plik.exe`. Pamiętaj, że naprawiany plik nie może mieć nałożonego atrybutu "read only", czyli "tylko do odczytu". Powinno zadziałać.

**PYT.** Gdzie mogę znaleźć jakieś fajne moduły do Pascala?

**ODP.** Na przykład w Internecie :). Oto kilka stronek, na których znajdziesz ciekawe moduły pascalowe: <http://www.binboy.com.pl>  
<http://www.gr0g.prv.pl>  
<http://www.bloodshed.nu>  
<http://community.borland.com>  
<http://www.raziel.ko.pl>  
<http://www.programowanie.of.pl>

Spróbujcie też wpisać w wyszukiwarce internetowej hasła: "Turbo Pascal", "moduły do Pascala" itp.

**PYT.** Dlaczego nie mogę uruchomić żadnego z waszych programów zrobionych przy użyciu modułu GRAPH? Na ekranie wyświetla mi się następujący komunikat: "BGI ERROR: Graphics not initialized (use InitGraph)".

**ODP.** Prawdopodobnie przy inicjowaniu grafiki źle zdefiniowałeś ścieżkę dostępu do katalogu BGI. Polecenie to powinno wyglądać następująco:

```
initgraph(sterownik,tryb,ścieżka
dostępu do katalogu BGI);
```

Czyli np.  
sterownik:=9;  
tryb:=2;

```
initgraph(sterownik,tryb,'c:\pascal\bgi\');
```

Powinno zadziałać :).

**PYT.** W Pascalu mam "pomieszaną klawiaturę", tj. znaki na przyciskach wcale nie są zgodne z tymi, które są wypisywane na ekranie. Gdzie się to ustawia?

**ODP.** Tak się składa, że nie jest to wina źle skonfigurowanego Pascala. Problem tkwi w złych sterownikach klawiatury, jakie ładowane są poprzez autoexec.bat (kurs MS-DOS się kłania :)). Zagłównijcie do tego pliku (np. pod Notatnikiem). Powinniście znaleźć tam następującą linijkę:

```
keyb pl,,C:\WINDOWS\COMMAND\keybrd4.sys
```

Teraz musicie sprawdzić, jakich sterowników wymaga wasza klawiatura. W naszym przypadku jest to `keybrd4.sys`. Wszystko: definiuje się w linijce podanej wyżej. Po odejściu od monitora reklamacje nie będą uznawane :).

**PYT.** Bardzo was proszę o przysłanie mi lekcji nr X waszego kursu, gdyż akurat tego CDA nie kupiłem.

**ODP.** Sorki, ale nie możemy tego zrobić. W momencie gdy za nasz artykuł bierzemy kasę, tracimy do niego prawa autorskie. Oznacza to, że nie możemy nawet zamieścić go w całości na swoim WWW :). Jedynym wyjściem jest tu wysłanie e-maila z taką prośbą do redakcji CDA. My jesteśmy bezradni :).

**PYT.** Czy macie archiwum swoich artykułów i programów na jakiejś stronie internetowej?

**ODP.** Tak, choć nie do końca :). Na stronie [www.raziel.ko.pl](http://www.raziel.ko.pl), w dziale Pascal Corner, znajdziesz wszystkie programy, jakie napisaliśmy w Pascalu i FRAGMENTY wszystkich artykułów z serii "Kursu Pascala". Całych artykułów nie możemy zamieścić. Dlaczego? Przeczytaj odpowiedź na poprzednie pytanie.

**PYT.** Czy istnieje w Pascalu jakieś ograniczenie, które powoduje, że

program może mieć tylko określoną liczbę wierszy? Martwię się, gdyż przy kompilacji pojawia mi się błąd: error 124: statement part too large. Pomocy!

**ODP.** Powodem pojawienia się tego błędu może być to, że kod całego programu przekracza 65 520 bajtów. Wyjściem z sytuacji jest podzielenie programu na moduły. Inną przyczyną błędu 124 może być przekroczenie limitu objętości części wykonawczej programu. Granica ta wynosi 24 K. Aby to naprawić, podziel program na procedury.

**PYT.** Pomyliliście się! W odcinku X

wy redakcji (chodzi o listy ze znaczkiem!). Na wszystkie wasze pytania postaramy się odpowiedzieć.

**PYT.** Wysłałem do was list/e-maila, lecz nie dostałem odpowiedzi!

**ODP.** Na listy z papieru nie odpowiadamy w ogóle (brak czasu :), natomiast na przychodzące do nas maile staramy się za wszelką cenę odpowiedzieć. Niekiedy, jest ich zbyt dużo, co może spowodować, że odpowiedź na wasz e-mail może nieść się nawet po tygodniu.

**PYT.** Jak do programu można wstawić plik graficzny (np. BMP)?

vePlay. Do znalezienia także na stronie [www.gr0g.prv.pl](http://www.gr0g.prv.pl).

To tyle, jeśli chodzi o przygotowane dla was F.A.Q. Mamy nadzieję, że choć trochę udało nam się ograniczyć ciągłe szukanie jakiegoś zagadnienia ("do jasnej @%^#! w którym to było CDA! :)). Jeśli jednak w dalszym ciągu macie do nas jakieś pytania - piszcie śmiało! Skrzynka o adresie [pascal@silvershark.com.pl](mailto:pascal@silvershark.com.pl) cały czas czeka na waszą pocztę! Możecie również stać do nas tradycyjne listy na adres redakcji (do znalezienia w stopce). Jeśli w najbliższej przyszłości będzie taka

obficie :)). Tak więc panie :) i panowie - do roboty! Wyzwólcie swój umysł (hmmm... zrobiło się matri-xowo :)), świat stoi przed wami otworem!

I na zakończenie rodzi się pytanie - "co za miesiąc?". Robimy sobie wolne :). Jak już wspominaliśmy w poprzednim numerze, skończyły się nam pomysły :(. No może nie do końca, jednak przygotowanie kolejnego "sensownego" odcinka może nam zająć trochę więcej czasu. Tak więc, jeśli nic niespodziewanego się nie wydarzy, spotykamy się ponownie za dwa miesiące (czyli w numerze majowym) w no-



napisaliście, że YYY, a powinno być ZZZ!

**ODP.** Całkiem możliwe. Mylić się jest przecież rzeczą ludzką, a tak się składa, że my jeszcze jesteśmy ludźmi (nieprawda! ja jestem wampirem! [- dop. Razel]). Wiemy, że w czasie naszego kursu nie ustrześliśmy się paru błędów, za co wszystkich przepraszamy.

**PYT.** Chciałbym wysłać do was e-maila. Nie wiem tylko, jaki macie adres.

**ODP.** Wszystkie maile z pytaniami i uwagami możecie kierować do nas na adres [pascal@silvershark.com.pl](mailto:pascal@silvershark.com.pl) lub na adres pocztowy

**ODP.** Niestety, Pascal nie posiada konkretnej procedury, która byłaby za to odpowiedzialna. Jedynym wyjściem jest tu odszukać w sieci odpowiedni moduł i skorzystać z gotowych procedur do tego przeznaczonych: Jednym z lepszych tego typu modułów jest GSVG. Znaleźć go możecie m.in. na stronie autora: [www.gr0g.prv.pl](http://www.gr0g.prv.pl).

**PYT.** Jak (korzystając z Pascala) można odtworzyć dźwięk typu WAV?

**ODP.** Niestety, sytuacja przedstawia się podobnie jak wyżej - musimy znaleźć odpowiedni moduł. Jednym z popularniejszych jest Wa-

potrzeba - wydamy kolejny F.A.Q., lecz - jak na razie - to chyba wszystko jest jasne :).

Przypominamy wam o NIEUSTAJĄCYM konkursie na sobow... ups! To nie ta bajka :). Ekhem, więc - przypominamy wam o naszym nowym konkursie na najlepszy program/grę napisany w Pascalu przy użyciu modułu GRAPH. Swoje dzieła możecie przysyłać do nas e-mailem [pascal@silvershark.com.pl](mailto:pascal@silvershark.com.pl) :)), a także pocztą tradycyjną, na dyskietkach, na adres redakcji, z dopiskiem: KONKURS PASCAL GRAPH. Najciekawsze prace należy nagrodzić (jak? na pewno

wej oprawie audiowizualnej i z garścią nowych pomysłów. Pamiętajcie - teraz przyszłość tego kącika zależy tylko i wyłącznie od was! Jeśli macie jakiś ciekawy pomysł - piszcie! Tymczasem pora się pożegnać... Pa, pa, pa... :('

PS Tymczasem na CD czekają przygotowane dla was PATCHE (patrz pyt. w F.A.Q. o błąd 200), a także dwie prace domowe, które przysłały do nas w związku z omawianym modułem do obsługi myszki. Prace naprawdę zaskakują poziomem - nasze gratulacje!



## Kalejdoskop WWW

Niestety, w tym miesiącu nie ma kolejnej porcji linków "muzycznych" - przeszły do następnego numeru. Linki i opinie na temat działu ślijcie na [blood@go2.pl](mailto:blood@go2.pl) z tematem "Kalejdoskop WWW" - inne skończą w moim koszu.

### BIO/KszQ/Wariat/foTel

(tu jest miejsce na Twoją reklamę :))

### PORTAL O FANTASTYCE

GILDIA.PL



Już prawie rok portal [gildia.pl](http://gildia.pl) istnieje w Internecie. Główna tematyka, jaką się zajmuje, to fantastyka i różne jej formy: gry fabularne, karcianki, bitewniaki, komiksy, filmy, gry komputerowe i wiele, wiele innych. Oczywiście na stronie znajdziemy także inne rzeczy, nie tylko z pogranicza fantastyki, ale to na niej głównie skupiają się autorzy portalu. A oto, po kolei, co może nam zaoferować ten сайт:

**gildia.pl** - Główna, powitalna strona portalu. W momencie kiedy to pisałem, znajdowały się na niej najważniejsze wiadomości z innych działów Gildii, teraz mogło się to zmienić - już od jakiegoś czasu były zapowiadane zmiany.

**konwent.gildia.pl** - Centrum Konwentowe. Mnóstwo informacji na temat konwentów, które się już odbyły, jak i tych, które dopiero są zapowiadane.



**gry.gildia.pl** - To, co czytelnicy CDA lubią najbardziej, czyli rzetelnie prowadzona strona z ponad setką recenzji, sporą ilością zapowiedzi, najnowszych newsów i innej publicystyki.

**bitewniaki.gildia.pl** - Jeśli na jakiejś stronie traktującej o RPG pojawia się tekst: "Jak pomalować figurkę...", to już wiadomo, jakiego rodzaju gier ona dotyczy...

**karcianki.gildia.pl** - Głównie MTG, ale także zwoleńnicy innych systemów powinni znaleźć tutaj trochę przydatnych informacji dla siebie.

**komiks.gildia.pl** - Dobrych stron o komiksach, zwłaszcza w naszym kraju, nigdy za wiele. Z braku miejsca powiem tylko tyle, że strona nawiązała współpracę z AQQ i Produktem.

Oprócz tego także specjalne сайты poświęcone historii, fantatom, RPG, filmom (obecnie w fazie przygotowywania), mandze i Star Wars. I na pewno na tym nie koniec! [bio]

# Kursu mIRC-owania...

I tak oto po krótkiej przerwie spotykamy się znowu. Dziś, zgodnie z wcześniejszymi obietnicami, ponownie skupimy się na pisaniu skryptów mIRC-owych. Jednakże nastąpiła mała zmiana. Mianowicie "konstruowanie" skryptu quizowego postanowiłem odłożyć na jedno z naszych kolejnych spotkań.

## Raziel (Blue East Software)

**A**le nie ma się co smuć - dziś zajmiemy się tematem arcyciekawym, a mianowicie pętlami! Nie, nie będziemy uczyli się wiązać krawata (na pętelkę :)) Po prostu pokażę wam, jak możemy wykorzystać, za każdym razem pozornie podobną, pętelę. Na początek komenda, która przyda nam się w późniejszych zmaganiach. Oto ona:

echo [kolor] [tekst] - wypisuje w oknie statusu podany [tekst] w wybranym [kolorze]. Wykaz wszystkich możliwych kolorów zamieszczam na screenie obok (można go także uzyskać wciskając [Ctrl+K] na klawiaturze).

Przyszła pora napisać pierwszy skrypcik zawierający prostą pętelę. Całość niby do niczego nie przydatna, ale... :) Przypominam, że poniższy przykład należy wpisać do zakładki ALIASES (skrót: [Lewy Alt+A]). Resztę chyba pamiętacie z poprzedniego odcinka.

### KOLOROWE CYFRY W PUDEŁECZKU NOSZĄ :

```
/cyferki {
set %licz 1
:liczba
if %licz == 16 goto koniec
echo %licz %licz
inc %licz
goto liczba
:koniec
}
```



### OBJAŚNIENIE:

Spróbujmy wywołać ten skrypcik "na sucho" (bez połączenia online, wpisując w oknie statusu: /cyferki). Wow, nawet działa! :) A konkretniej? Wypisuje nam w oknie kolejne cyfry od 1 do 15, i to na dodatek w 15 różnych kolorach. :) Teraz może kilka słówek wyjaśnień, co tu co oznacza. A więc po kolei...

set %licz 0 - komendę SET powinniście już znać z poprzedniego odcinka. W tym przypadku podstawia ona pod zmienną %licz wartość 0.

:liczba - w ten sposób oznaczamy etykiety w mIRC-u. Zawsze ma ona postać :nazwa\_etykiety (pamiętaj o dwukropku przed nazwą!). Jak zapewne zauważyłeś, w tym skrypcie mamy jeszcze jedną etykietę - :koniec.

inc %licz - O tym też już kiedyś wspominałem - podnosi wartość zmiennej %licz o 1.

echo - popatrzcie paręnaście linijek wyżej, tam znajdziecie wytłumaczenie tej komendy. W tym przypadku zmienna %licz określa zarówno kolor wyświetlanego tekstu, jak i sam tekst. Sprytnie, prawda? :)

if %licz == 16 goto koniec - dajemy programowi warunek: jeżeli (IF) wartość zmiennej %licz równa jest 16 (%licz == 16), przeskocz do etykiety koniec (goto koniec).

Dla tych, którzy jeszcze nie do końca zrozumieli, sposób działania tej prostej pętli i kolejny skrypcik.

### CD-ACTION ALBO... ŻYCIE

```
/cdaction {
:tekst
set %gazeta $?="Wpisz: CD-Action"
if %gazeta == CD-Action goto koniec
goto tekst
:koniec
}
```

### OBJAŚNIENIE:

Powyższa pętla działa bardzo podobnie jak ta poprzednia. W tym przypadku program będzie nas prosił (w specjalnym okienku) o wpisanie "CD-Action" tak długo, aż to zrobimy. :) Zwróćcie uwagę na potrójne "=" w linijce z IF. Oznacza to, że istotna jest wielkość wpisywanych liter ("CD-Action" i "cd-action" to w tym wypadku NIE to samo!).

A teraz coś bardziej "zakręconego". :) Przykład ten zaczerpnąłem z mIRC-owego helpa (i przerobiłem go na wersję polską: :))

### OPKU POKAŻ SIĘ!

```
/ktoopem {
echo 4 * Wyszukiwanie opow na #
set %i 1
:nastepny
set %ksywka $nick(#,%i)
if %ksywka == $null goto gotowe
if %ksywka isop # echo 3 %ksywka jest opem!
inc %i
goto nastepny
:gotowe
echo 4 * Koniec listy opow
}
```

### OBJAŚNIENIE:

Zwróćcie uwagę na zastosowany tu mechanizm wyszukiwania opów. Zapewne zauważyliście, że został tu użyty identyfikator \$nick wraz z parametrami (podanymi w nawiasie). Wygląda to mniej więcej tak:

\$nick(#,%i)  
Jak zapewne :) pamiętacie z poprzedniego odcinka, identyfikator \$nick oznacza ksywkę osoby, na której wykonujemy jakąś czynność (tak, mniej więcej, można powiedzieć. :) Natomiast jeśli identyfikator \$nick podamy wraz z parametrem, zwróci on ksywkę określoną w nawiasie (w tym wypadku: # - oznacza kanał, na którym aktualnie jesteśmy, %i - oznacza numer ksywki, licząc OD GÓRY). Heh, mam nadzieję, że zrozumieliście. :) Kolejną ciekawostką jest operator ISOP (z ang. is op - jest opem :)). Dzięki niemu możemy sprawdzić, czy dany nick ma status opa. Służy do tego linijka:

if %nick isop # echo 3 %nick jest opem!

Do czego wykorzystujemy IF, chyba wiecie z poprzedniego odcinka. Pamiętajcie o znaczniku # po ISOP - bez tego program nie ruszy, gdyż nie będzie wiedział, na jakim kanale szukać opów. W bardzo podobny sposób możemy napisać sobie skrypcik np. do wyszukiwania voice'ów (operator: ISVO), masowego wyświetlania WHOIS :) (opcja szczególnie przydatna, gdy ma się obszerny BotNet i trzeba pilnować, aby botki były rozstawione na różnych serwerach). Więcej identyfikatorów w MINIŚCIĄGAWCE na końcu artykułu.

A teraz przedstawiam wam całkiem zręczny skrypt do robienia "reklamy" na IRC-u: :)

### "OGŁOSZENIE DROBNE..."

```
/ogloszenie {
set %info $$$="Podaj tekst do rozgłoszenia:"
set %i 1
:nastepny
set %ksywka $nick(#,%i)
if %ksywka == $null goto koniec
if (%ksywka isreg #) && (%ksywka != $me) msg %ksywka
%info
inc %i
goto nastepny
:koniec
}
```

### OBJAŚNIENIE:

Dwa nowe elementy - operator ISREG (sprawdza, czy dany nick jest zwykłym użytkownikiem danego kanału) oraz symbol "&&" w tym wypadku między dwoma warunkami IF. Cóż on oznacza? Dokładnie tyle samo, co słowo "oraz". Odpowiednikiem słowa "lub" jest symbol "|". A teraz pora na plusy i minusy tego skryptu. Najpierw...

MINUSY: Są. I to bardzo duże. Po pierwsze - stosowanie tego typu reklamy na obficie zaludnionych kanałach wiąże się z tzw. excess floodem, czyli wyrzuceniem nas z serwera IRC za nadmierny flood. Po drugie - jeśli o naszych działaniach dowie się operator danego kanału... lepiej nie myśleć, co będzie. :)

PLUSY: Też dwa. :) Pierwszy - tekst "ogłoszenia" nie jest wysyłany do opów, czyli mamy większą szansę na przetrwanie. Drugi - możemy skutecznie zareklamować nasz kanał lub sajta. :)

Osobiście tego skryptu nie używam i wszystkim zdecydowanie odradzam jego stosowania w celach "reklamowych" (zazwyczaj jest to traktowane jako SPAM, a tego ludzie nie lubią). Natomiast można w ten sposób spróbować nawiązać jakąś nową IRC-ową przyjaźń. :)

Dobra, na razie mówiliśmy o samych miniskryptach pisanych wyłącznie w zakładce ALIASES. Nie wolno nam jednak zapomnieć o drugiej, równie ważnej, a mianowicie REMOTE. Z remote'ami spotkaliście się już w poprzedniej części cyklu. Teraz będzie coś dla wielbicieli masowego opowiania (są tacy? :P), a mianowicie "krypto-auto-op". :) Najpierw skrypcik:

### OPOWANIE NA EKRANIE

```
[do zakł. ALIASES]
/autoop {
set %i 1
:nastepny
if %bot [ $+ [ %i ] ] == $null goto koniec
msg %bot [ $+ [ %i ] ] op hasło
inc %i
goto nastepny
:koniec
}
```

```
}
/nowybot {
set %i 1
:nastepny
if %bot [ $+ [ %i ] ] != $null { inc %i | goto nastepny }
if %bot [ $+ [ %i ] ] == $null set % $+ bot $+ %i $i
}
```

[do zakł. REMOTE]  
on 1:JOIN:#test:if \$nick == \$me autoop

### OBJAŚNIENIE:

Oj, tu będzie troszkę tłumaczenia. Najpierw parę słów o tym, co nam ten skrypt daje. Po pierwsze - ułatwia nam IRC-owanie (opka dostajemy od botów zaraz po wejściu na kanał, przy czym nic nie musimy wpisywać), po drugie - to opowianie wygląda jak AUTOOP, lecz nim nie jest: co za tym idzie, możemy tym zadziwić innych. :) Niestety skrypcik nie jest zabezpieczony przed podszywaniami, którzy zmieniają nicka na takiego, jaki ma bot (chwilowo nieobecny na kanale) i w ten sposób próbują uzyskać twoje hasło na opa (pamiętaj, że oprócz hasła bot sprawdza też twoje go hosta - jeśli choć jedno z nich nie będzie pasowało - opkę nie będzie nadany). Pamiętajcie, aby po przepisaniu tego skryptu wstawić w odpowiednie miejsce swoje hasło i nazwę kanału, na którym chcecie stosować ten "krypto-auto-op". :)

A teraz co nieco o strukturze skryptu. Jak zapewne zauważyliście pojawiły się w nim nowe "krzaczk". Chodzi mi tu przede wszystkim o "\$+" oraz "[ ]". Najpierw omówię pierwszy z nich, czyli "\$+". Otóż w mIRC-u parametry muszą być zawsze rozdzielone spacją. Aby je połączyć, możemy użyć znacznika "\$+", który wpisujemy między dwa parametry. Tak też zrobiliśmy w powyższym przykładzie. Jednakże wraz z "\$+" musieliśmy zastosować "znaczniki kolejności". Są to jakby odpowiedniki nawiasów w matematyce - oznaczają "kolejność wykonywania działań" (ach ta szkoła :)). mIRC zaczyna od tych położonych "najgłębiej". Za przykład wezmę wycinek z powyższego skryptu: %bot [ \$+ [ %i ] ]. W tym wypadku cały szereg symboli oznacza JEDNĄ zmienną (jej nazwa jest zależna od wartości %i). W "najgłębiej" położonym nawiasie znajduje się "%i". Program sprawdza, jaką wartość ma ta zmienna i wstawia zamiast "%i" odpowiedni ciąg znaków (w tym wypadku cyfrę). Następnie mIRC zabiera się za kolejny nawias itd. W rezultacie nasza zmienna wygląda tak: %botX (gdzie X to wartość zmiennej %i). Część REMOTE tego skryptu nie jest skomplikowana. Po prostu mIRC sprawdza, kto wszedł na kanał. Jeśli to jesteśmy MY (if \$nick == \$me), podejmuje decyzję o opowianiu (autoop). I jeszcze jedno - aby dodać ksywkę bota do listy tych, którzy mają nas opować, wystarczy w linii poleceń wpisać: /nowybot [ksywka]. Można to także zrobić "ręcznie", wpisując w zakładce VARIABLES to, co trzeba (Nie wiem CO? Znowu się na lekcji nie uważało? :)) Ufff... chyba udało mi się to wytłumaczyć. :)

Na zakończenie napiszemy sobie baaardzo przydatny skrypcik, który uchroni naszego mIRC-a przed niepowołanymi oczami. A mianowicie zabezpieczymy program hasłem! :)

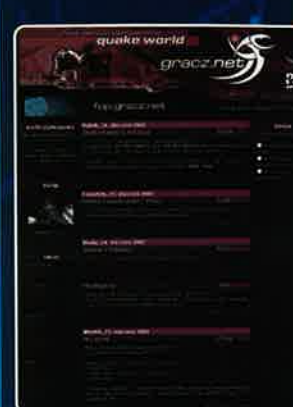
### ENTER YOUR NAME, GET PASSWORD!

```
[do zakł. ALIASES]
/hasło {
set %proba 0
:podaj
inc %proba
set %pass $?*="Podaj hasło! Proba %proba $+ /3"
if %pass == CDA goto koniec
if %proba == 3 exit
goto podaj
}
```

### PORTAL O GRACH

GRACZ.NET

Pod przewodnictwem autorów dawnego qu-



ake.org.pl od niedawna leży sobie na sieci portal o grach - gracz.net. Jak na razie, królują na nim tylko FPP, lecz administratorzy obiecują, że już niedługo do tych WWW dołączą kolejne, związane z innymi gatunkami gier. Counter Strike, Quake3, QuakeWorld i Unreal to, jak na razie, skromnie, ale należy pamiętać, że to dopiero początek. Grafika wszystkich stron stoi na bardzo wysokim poziomie i aż zał... skisła, gdy musimy ją opuścić :). Na stronie gracz.net spójrzmy jeszcze za parę miesięcy i wtedy przekonamy się, co z tego wyrosło! [KszQ]

### GRY KOMPUTEROWE

Fabryka Gier  
fabryka.gamez.pl



Jeśli tworzyć gry w programach takich jak Klik & Play albo The Games Factory, to Fabryka Gier jest stroną dla was wymarzoną. Oprócz dużej liczby gier, możecie znaleźć tutaj fachowe poradniki, które pomogą już niejednemu w stworzeniu własnej gry. Oczywiście, jak na prawie każdej stronie, możemy wpisać się do księgi gości lub podyskutować na forum. [foTel]

3D Action Extreme  
3d.gad.pl

3DAE znowu na łączach! M@reczek chyba się przejął tym, jak w wakacje pisałem, że wielką stratą było zawieszenie aktualizowania 3DAE, i od paru dni znowu mola na łączach i zaskakuje wszystkich częstą aktualizacją. Dla miłośników zrecenzycji świetnej lektury interesujących się nowinkami sprzętowymi jest to lektura codzienna. [War]

Future Game  
www.futuregame.xcom.pl



Świetna, najlepsza (i chyba jedyna) polska strona zajmująca się wszystkim konsolami rządzącymi aktualnie na rynku. PSX, PS2, GBC, DC i zapowiadane Xbox, Game Cube, GBA. Częste aktualizacje, trochę recenzji, zapowiedzi i własny e-zin wydawany.



ny przez FG i psx.gad.pl. Polecam (pomimo baaardzo długiego czasu ładowania strony z powodu dużej liczby grafik zawartych na głównym сайcie). [h0]

## EMULATORY

Kosztowy EMU-raj  
www.emuraj.net

Zdecydowanie najlepsza w Polsce strona o emulacji. Codzienne newsy w ładnym wykonaniu jednego z redaktorów - druzta i niesamowity, a czasami niezrozumiały humor shingiego ściągają coraz większą pulhlikę. Duża liczba osób odwiedzających stronę mówi sama za siebie - tu trzeba wejść! Niestety saj nie posiada ROM-ów na sławną już konsolę Super Nintendo, ale i tak, według wielu internautów, jest "ciebieścakiem". [Fo]

EMU #dreams  
www.emudream.prv.pl



Bardzo ciekawie realizowana i prowadzona strona zawierająca w sobie małą encyklopedię starych automatów, konsol czy kompiliatorów, których emulatory można z niej ściągnąć. Niestety, nie znalazłem tutaj wiele ROM-ów do różnorodnych systemów, oprócz SNES-a, do którego masz tutaj kilka sefek świetnych gier. Raczej brak błędów w HTML-u merytorycznych. Naprawdę warto zajrzeć (a jeśli interesuje cię emulator SNES-a, to zagłosisz tutaj na baaardzo długo). [h0]

Emu.pl - o emulacji i nie tylko...  
www.emu.pl

Kolejna strona o emulatorach. Jak we wcześniejszych сайtach, i ta ma swój klimat. Codzienne aktualizacje, mała dawka humoru i świetne forum, na którym można wymienić swoje poglądy na temat emulacji i innych rzeczy. Obecnie serwis Emu.pl jest w trakcie "remontu", więc nie można znaleźć poukładanych w porządku ROM-ów. [Fo]

Emu - Area  
www.emu-area.prv.pl

Strona o emulacji, ale można znaleźć w nim wiele innych rzeczy. Autor strony, Tomek, zawsze wniesie jakiś żart na łamach swojego сайtu tylko po to, aby rozbawić/przyciągnąć czytelników. Najbardziej jest mi żal, że nie ma tutaj newsów ze świata emu, ale za to możemy znaleźć wiele recenzji na różne platformy. Właśnie ten fragment strony powoduje, że Emu-Area warta jest obejrzenia. [Fo]

PAŃCZĄCIE! ROM-y po ściągnięciu należy usuwać w ciągu 24 h!

## INNE STRONY

Game Wallpapers  
www.gamewallpapers.com/

Gigantyczny zbiór tapet z tematami większości gier, które mogłyby niedawno podziwiać. Niestety słabym punktem strony jest jej szata graficzna, co niektórym internautom ściągać może jakiegoś kłopot. Szczegółowo polecam sekcję z obrazkami na pulpit z motywami dobrze wszystkim znanej Lary. [h0]

Futbol SportNet  
www.futbol.pl

Jak wszyscy wiedzą, piłka nożna posiada niezliczoną liczbę fanów. Ten sport dla niektórych jest kultem, który trzeba odprawiać. Być może takim

:koniec  
}

[do zakł. REMOTE]  
on 1:START:hasło

## OBJAŚNIENIE:

I gotowe! Teraz nawet najlepszy hacker nie włamie nam się do mIRC-a. :P Zapewne zauważyliście, że po trzykrotnym wprowadzeniu błędnego hasła program jest automatycznie zamykany. Odpowiedzialna jest za to linijka zawierająca polecenie EXIT. A teraz sposób, w jaki można złamać mIRC-owe hasło, gdy się je zapomni (lub gdy brat założy nowe. :)) Otóż każdy plik ze skryptami ma rozszerzenie \*.ini i zapisywany jest do głównego katalogu mIRC-a. Odszukajcie ten właściwy i zagłębicie do niego pod Notatnikiem (lub EditPadem, którego sam używam. :)) Znajdźcie linijkę odpowiedzialną za weryfikację hasła (zaczyna się od "if %pass (...)") i tam ustalcie nowe hasło. :) Jeszcze parę słów o części REMOTE skryptu. Składa się ona tylko z jednej linijki i zawiera tylko jedno nowe słówko - START. Jest to warunek, który wywołuje remote'a każdorazowo przy starcie mIRC-a. Heh, balne! :))

## BAN BANOWI NIERÓWNY... czyli krótkie kazanie na temat "Jak ominąć bana" :)

W poprzednim odcinku obiecałem, że nauczę was, jak ominąć niesłusznie nałożonego bana. :) Ponieważ obietnic nie wypada nie spełniać - napiszę! Sądząc po tym, co słyszałem na IRC-u, chyba będzie mnie zażukli, gdybym tego nie opisał. :) A więc do dzieła!

Pierwszym krokiem jest rozszyfrowanie naszego adresu. Będąc połączonym z serwerem IRC, wpisz: /whois twój\_nick. W oknie statusu zostaną wyświetlone podstawowe informacje o tobie. Wśród nich będzie interesujący nas adres. Zakładając, że łączysz się z Internetem za pomocą modemu przez TP SA i bezpośrednio przez któryś z polskich serwerów IRC (np. warszawa.irc.pl), będzie tam taka linijka:

raziel@pa134.wroclaw.ppp.tpnet.pl

Oczywiście będzie się ona trochę różniła od tej powyżej. Niestety WHOIS nie wyświetla jednej ważnej części adresu. Wypiszmy sobie więc coś:

Raziel!raziel@pa134.wroclaw.ppp.tpnet.pl

Jak zapewne zauważyliście, przybył nam fragment "Raziel!". Dobra, pora wytłumaczyć, co tu co oznacza. "Raziel" to część adresu zawierająca twój aktualny nick. Od kolejnej części - identa - oddzielona jest wykrzyknikiem "!". Po idencie mamy kolejny znak oddzielający, tym razem małpę "@" . Teraz następuje część całkowite od nas niezależna: host i domena. Zmiana hosta (tutaj: pa134) jest możliwa przez zerwanie połączenia z Internetem (nie z serwerem IRC!) i ponowny CONNECT, jednakże domena (w tym wypadku: wroclaw.ppp.tpnet.pl) pozostanie taka sama. Ale przejdźmy już do rzeczy: jak w końcu ominąć bana, którego "niesłusznie" dostałem? Już mówię. Jeśli nie mamy dostępu do takich dobrodziejstw jak konto shellowe, jesteśmy skazani na modyfikację naszego adresu. Sama zmiana nicka zazwyczaj nie wystarczy (ale spróbujcie: /nick nowy\_nick), więc musimy sięgnąć głębiej. Jeśli mamy szczęście i op dał nam bana na maskę: \*!raziel@\*, wroclaw.ppp.tpnet.pl (czyli wszystkie ksywki z domeny wroclaw.ppp.tpnet.pl i identa 'raziel') wystarczy rozłączyć się z serwerem IRC i zmienić identa wpisując: /ident on nowy\_ident. Teraz ponownie łączymy się z IRC-em i jesteśmy wolni od bana. :) Co jednak, gdy bana dostaniemy na całą domenę (\*!\*@\*.wroclaw.ppp.tpnet.pl)? Zdarza się to rzadko, ale jest możliwe. Wtedy mamy troszkę większy problem. Chyba najlepszym wyjściem będzie wpisanie w oknie statusu: /server irc.stealth.net 6660-6669. W ten sposób powinniśmy połączyć się z nowojorskim serwerem IRC (także należącym do sieci IRCNet). I znów udało nam się uwolnić od bana. :) Jest jeszcze trzeci sposób, najbardziej rozsądny - porozmawiać z opem, który dał nam bana, przeprosić i poprosić o zdjęcia nieszczęsnika (czyt. bana). Skutkuje na 99%. Mam nadzieję, że choć troszkę udało mi się wam pomóc. :) Bany jak bany, ale przynajmniej dowiedzieliście się, co to są: adres, ident, host i domena. :) Są jeszcze hystory, ale o tym przy innej okazji.

## I na zakończenie PARĘ TRIKÓW

1. Stwórzcie takiego króciutkiego aliasa:

/papa /run RUNDLL32 User,ExitWindows

Teraz wpiszcie: /papa. Sukces murowany! :>

2. Podczas rozmowy z kumplem naciśnij [Lewy Alt + F4]. Baaardzo fajny efekt - na każdym komputerze inny. Jeśli uda ci się to, o czym mówię, to serio jesteś BOSS. :)

## MINIŚCIĄGAWKA:

Operatory:

ison - jest na kanale

isop - jest opem

isvo - jest voice'm

isreg - jest zwykłym użytkownikiem

To są te najczęściej używane :).

Fajne alternatywy dla zajętego nicka:

Nick (istota podstawowa :))

[Nick]

Nick ^

^ Nick ^

{Nick}

Nick-

Nick'

[Nick]

[Nick]

N-i-c-k

i inne :)

Oprócz tego w nicku możemy wyrazić nasz aktualny humor:

Nick |smut

Nick |zły

Nick |weso

inne można wymyślić samemu :)

Jeśli nie mieści wam się nick, to obetnijcie go, np. Razi|zły. :)

A teraz, jak zwykle, :) kilka ciekawych kanałów, które udało mi się wyszukać w czeluściach IRC-a:

#pomoc - Istny raj dla wszystkich nowicjuszy. Jeśli tylko masz jakiś problem z IRC-em - śmiało włącz na ten kanał i pytaj. Co prawda nie zawsze znajdzie się ktoś, kto będzie znał odpowiedź na nurtujące cię pytanie, jednak spróbować nigdy nie zaszkodzi. :)

#pl-ops - Oficjalny kanał polskich IRC-opów, czyli ludzi mających największą władzę na IRC-u. Pamiętajcie, że nie wchodzi się tam po to, aby poprowadzić quiz, lecz aby pogadać w WAŻNYCH sprawach związanych z funkcjonowaniem IRC-a. Pamiętajcie przy tym, że IRC op nie ma obowiązku angażować się w sprawy kanałowe. Najlepiej też uważajcie, jakie słowa rzucacie na kanale. Dla przykładu - wszedłem na kanał i zapytałem: "czy jest tu jakiś IRC op?". W odpowiedzi dostałem KickBana (ban + kick) z sympatycznym tematem: "nawet dwa". :) Europejskim kanałem IRC opów jest #eu-ops.

Co w następnym odcinku? Nie powiem. :X Na pewno trochę nowych, ciekawych komend, garść trików i bonus - pierożki z mięsem. :))

PS Info dla wszystkich IRC-maniaków! Całkiem niedawno, bo 26.11.2000 r., ruszył nowy polski serwer IRC-owy! Jego adres to wroclaw.irc.pl - porty 6660-6669. Nareszcie Wrocław wziął się do roboty. :)

PS2 Macie do mnie jakieś pytania lub sugestie (także dotyczące przyszłych odcinków)? Piszcie maile na adres raziel@cdaction.pl. Na wszystkie wasze pytania postaram się odpowiedzieć.

# Gdzie kupić płyty?

Ci z was, którzy przeglądają Action Maga na cover CD, na pewno zauważyli, że lądują tam moje recenzje płyt muzycznych pisane do webzine'a Masterful. Niektórzy zadają sobie pytanie, skąd ja biorę te płyty, skoro w sklepach ich nie ma? Abyście przestali spamować biednego Qn'ika e-mailami, postanowiłem was uświadomić i napisać krótki przewodnik po internetowych sklepikach z muzyką "trochę cięższą", bo właśnie przez Sieć zdobywam płytki do mojej kolekcji.

## Maciej Jakubski

Pagan Records

http://www.paganrecords.com.pl



Ludziom siedzącym od lat w muzyce nie trzeba chyba rekomendować tej firmy, a małym adeptom czarnej sztuki przytoczę trzy powody, dla których uważam Pagan za najlepsze polskie distro. Po pierwsze, szef wytwórni, Tomek Krajewski (notabene nasz czytelnik - he, he, he! - pozdrowka Tomek), ma rzadki dar wynajdywania w naszym rodzimym podziemiu znakomych kapelek i wydawania ich. Dzięki temu Polska może się szczycić zespołami Behemoth, Lux Occulta, Trauma, a ostatnio Witchmaster i Misteria. Po drugie, katalog Pagan jest baaardzo obszerny i znajdziecie w nim dosłownie wszystko. Począwszy od klasyki pokroju Black Sabbath, Motorhead czy Running Wild, aż po najbardziej ekstremalne deathowe i blackowe wyzwywy. Natomiast w komisie czasami zdarzają się naprawdę fantastyczne perełki. Wreszcie, po trzecie, solidność i ceny. Zamówione płytki docierają szybciej, niż zdoła się powiedzieć: "naleśniki z jagodami". Czy jakoś tak...

## Black Comp

http://www.kki.net.pl/~avulsed

W tym przypadku musimy trochę poczekać na realizację zamówienia, ale za to możemy zdobyć praktycznie wszystko, co wyszło w dużych wytwórniach pokroju Nuclear Blast, Century Media, Metal Blade, Avantgarde czy Hammerheart. Ceny również są przystępne.

## 7 Gates

http://www.7gates.pandemonium.eu.org



Kolejna polska wytwórnia z ambicjami. Początki są całkiem niezłe, bo Besatt i Norden to bardzo dobre zespoły. A co w distro? Przede wszystkim ciekawy wybór winyli, a jeśli chodzi o cedecki, to spory wybór kapel z naprawdę głębokiego podziemia, co wcale nie znaczy, że złych. Wprost przeciwnie, często te zespoły zasługują na uwagę!

## Bad Taste

http://www.badtaste.prv.pl

Katalog Bad Taste nie jest może zbyt imponujący objętościowo, bo znajdziecie w nim tylko płyty niemieckiej wytwórni Prophecy, ale za to jakie zespoły! In The Woods..., Green Carnation, Drawn, Empyrium, Tenhi i tak dalej. Dla klimatowców i folkowców obowiązek, choć ceny i szybkość realizacji pozostawia pewien niedosyt.

## Mystic Productions

http://www.mystic.com.pl

Bez wątpienia numer jeden wśród dystrybutorów w Polsce, a raczej najbardziej widoczna firma w sklepach muzycznych. Cóż się jednak dziwić, skoro posiadają licencję na produkty Nuclear Blast, Avantgarde, Moonfog, Candlelight, Metal Blade, Napalm itd. Problem w tym, że szef Mystic stosuje taktykę promowania kiczu i zasypuje rynek homoseksualnymi kapelami pokroju Hammerfall czy Theatre Of Tragedy, a konsekwentnie ignoruje bardziej ekstremalne zespoły. Ja rozumiem, że chodzi o kasę, ale chyba po to ma się licencję, aby wydawać WSZYSTKIE płyty? Co się zaś tyczy cen i realizacji... ja bym w Mystic nie kupował!

## Morbid Noizz

http://www.morbidnoizz.com.pl

Chyba najstarsza z prezentowanych firm, ale też jedyna, którą zdecydowanie radzę omijać z daleka. Wystarczy zajrzeć na kilka zachodnich stron wytwórni i webzine'ów, aby ujrzeć w sekcji "rip - off" ostrzeżenie przed Morbid Noizz. Katalog teoretycznie mają duży, ale o ile z kasetami nie jest jeszcze źle, to o płytach zapomnijcie. Prędzej doczekacie się roku 3000, niż zamówio-



nych płyt. A szkoda, bo to właśnie Morbid Noizz ma wyłączność na dystrybucję albumów Black Mark Records, czyli m.in. Edge Of Sanity, Necrophobic, Seance, Furbowl etc.

kultem stanie się dla posiadaczy Internetu ta właśnie strona. Fani futbolu mogą śledzić na żywo wyniki meczów swoich ulubionych lig. Codzienne wiadomości, krótkie info o drużynach i wyniki na żywo powodują, że serwis futbol.pl jest godny polecenia. Mimo kilku niedociągnięć (brakuje halówki i informacji o juniorach), od czasu do czasu warto tu zajrzeć i co nieco poczytać. [Fo]

Pokemon Gym  
www.pokemon-gym.prv.pl



Lubisz mange, skośne oczy, Pikachu? Jeśli odpowiedziałeś tak, to wiesz, że jest to strona dla ciebie. Jeżeli powiedziałeś nie, to czym prędzej omiń ten tekst i przejdź do następnego. Jak wiemy, Pokemonia w Polsce rozwija się coraz lepiej. Prawie codziennie, czy to w telewizji, czy w gazecie lub jakimś sklepie, widzimy/słyszymy słowo "Pokemon". Dla niektórych ludzi stało się to wręcz słownikiem, a dla fanów Pikachu to piękny wyraz. Już prawie wszędzie możemy nabyć gadżety ze stworzonymi, jakimiś Pokemonami. Nasi miliusińscy dorobili się już gier, seriali, figurek i wielu, wielu innych akcesoriów. Strona Pokemon Gym prawie codziennie informuje nas o tym, co się dzieje na naszym świecie w związku tymi śmiesznymi stworzeniami. Są tu takie działy jak: Galeria, Pokedex, Gry, Odpinki, Film, Karty i inne. Wszystko to wystarczy dla młodszych, jak i tych trochę starszych fanów mangi i Pokemona. [Fo]

## WARTO ZOBACZYĆ

czyli linki nadesłane przez czytelników

www.ananas.of.pl - Strona o humorze i jego wszelkich odmianach. Znajduje się na niej pokazana galeria, dużo zabawnych tekstów oraz ok. 300 Praw Murpheygo.

www.fifapolonia.prv.pl - Możemy sobie stamtąd ściągnąć mnóstwo rzeczy - nowe koszulki, piłki, bity, reklamki bramkarskie (!), stadiony czy cale drużyny (w tym legę polską!) do gry "Fifa 2001".

www.kabaretotto.pl - Strona dotycząca bardzo popularnego polskiego kabaretu - OTTO. Znaleźć tam można informacje dotyczące tras koncertowych, płyt. Możemy ściągnąć sobie MP3, pociągnąć dowcipy i serwis informacyjny (na wesoło oczywiście).

www.hitman.of.pl - Obowiązkowo do zobaczenia dla każdego fana gry "Hitman Codename 47": rozwiązanie każdego epizodu, strategię walki, opis broni, poradniki, taktyki i techniki zabijania, cheaty, tapety, screeny, download (patche, muzyka z gry, filmy) itp.

www.republika.pl/czamp - Katalog stron WWW, dział o znakomitej grze AoE, działający chat i wiele innych.

www.andy.w.pl - Strona domowa gościa o xynwie S4r4nDr3w. Znajdziecie na niej dużo humoru, ciekawych linków, tajnych plików i wiele, wiele innych...

www.britneyworld.prv.pl - Profesjonalny i ciekawy serwis poświęcony Britney Spears - warto zobaczyć!!!

www.rallylinks.prv.pl - Strona o rajdach i grach "rajdowych".

www.hahaha.prv.pl - Link do strony mówi wszystko.

www.nowyjork.prv.pl - Polska strona o New York City.

NADESŁALI: Szymon, zwany S4LC'em, Michał "Silly Billy" Michalak, Mr turtle, budzik, Grzegorz Kupczuk, Ekipa Gang, 4nDr3w, Maryan, M4x9, Andrzej Osowiecki, Michał Wodnicki.



# On



# Na Ciebie patrzy!

# Ale nie tylko On



W marcowym numerze  
magazynu **.net** dowiesz się

## Jak rząd śledzi Twoje działania w Sieci

A ponadto:

- .n** *Warez* - ściąganie nielegalnego oprogramowania
- .n** *Big Brother* - zmienia oblicze mediów
- .n** *Web Logi* - Internauci zdradzają swoje sekrety
- .n** *Blair Witch II* - wiedźma powróciła
- .n** *Stałe działy* - Linux, Film, Muzyka, Motoryzacja, Sport

Oraz pełna wersja programu ProtectX 3.05,  
którym **zabezpieczysz** komputer  
przed atakami **hakerów**.

Na płycie CD magazynu  
muzyczny Hurra!, przygotowany  
specjalnie dla nas przez ekipę 30Ton.  
Znajdziecie w nim m.in. tapetę z  
**Jennifer Lopez**,  
którą mamy tylko my!





# Witajcie!

*No i znowu na dwóch stronach! Dwa ciekawe arty + rozwiązanie konkursu2 w piśmie i sporo innych tekstów i plików na coverze. W tym miesiącu FPP zone CD został złożony z niezwykle dbałością, co nie zdarza się często. (Już my cię przyciśniemy za to wyznanie - redakcja CDA.) Ciekawostki są, ale do powrotu formy trzeba oczywiście poczekać do następnego numeru. A w następnym numerze (kwietniowym) unikalne screenshotty z DOOMa3 - musisz to zobaczyć!*

bio

fppzone@box43.gnet.pl

## FPP 2000 roku

### CIĘKAWOSTKI

W ostatniej chwili dostałem wiadomość, że jednak będę mógł wstawić ciekawostki do tego numeru, więc nie ma ich za wiele. Ale lepszy railgun w garści, niż rakietnica na sąsiedniej planzynie :). [blo]

#### [ALL] W CO GRACIE?

Pod koniec stycznia na stronach GameSpy pojawiło się tradycyjne podsumowanie, ilu graczy gra w daną grę i ile serwerów do niej istnieje. Przedstawia się to tak:

Half-Life - 4957 serwerów i 26 406 graczy  
Unreal Tournament - 2466 serwerów i 4142 graczy  
Quake 3 Arena - 2637 serwerów i 3490 graczy

Jak widać H-L w stosunku liczby graczy jest aż sześciokrotnie lepszy od UT. Jak myślicie, dzięki czemu H-L jest tak dobrze notowany?

#### [UT] UT.ORG.PL PRZENIESIONY

Od połowy stycznia najlepszy w Polsce serwis o Unreal Tournament z serwera cavern przeniósł się na graczy.net. Oprócz samej lokalizacji została także zmieniona całkowicie oprawa graficzna i layout. No i po kilkumiesięcznej przerwie teraz znowu codziennie jest sporo wiadomości.

#### [ALL] VENOM

Na Sieci pojawił się filmik prezentujący najnowszy rosyjskiego FPP-a - Venom. Z filmem się jeszcze nie zapoznałem, ale mogę wspomnieć, że z samym grywalnym testem Venoma miałem już styczność - prawie dwa lata temu. Czyżby następne dzieło, które wymaga wielu lat pracy? O tym dowiedzieć się szczegółowo za miesiąc, w specjalnym raporcie FPP zone.

#### [Q3] NOWY PR

Nowy patch do Q3 już w drodze. Jeśli tym razem będzie to finalna wersja, jak niedawno zapowiadano, to spodziewajcie się go na naszym Cover CD.

#### [UT] PINBALL UT?

NA enigne'ie Unreal Tournament oprócz FPP powstawały jeszcze różne prezentacje jakichś budowli czy projektów (np. nowej stacji orbitalnej NASA). A niedawno dotarła do mnie informacja, że jest przygotowany... pinball na silniku wykorzystywanym standardowo przez UT! Będzie nosić tytuł Adventure Pinball: Forgotten Island. Więcej informacji i emocjonujących screenów oczywiście za miesiąc.

**P**oprzedni rok, niestety, nie przyniósł miłośnikom ganku FPP za wiele nowych, ciekawych i w miarę grywalnych gier. Została wreszcie wydana, sławna już nawet za czasów, gdy ją zapowiadano, Daikatana. Nieoczekiwanie zaatakowała nas ekipa z KISS-a, najemnicy z "Soldier Of Fortune" zorganizowali strajk, a Skout i Laser Arena zaszerwowały nam wrażenia - wymiotne.

Przypomnijmy sobie jednak cały rok 2000. Najpierw był wielki wstrząs, wiele nieprzespanych nocy i kolejne egzaminy zawałone - to Q3 i UT, chociaż wydane jeszcze w poprzednim roku rządziły przez trzy pierwsze miesiące. I, nawiasem mówiąc, rządziłyby do dziś, jeśli chodzi o multiplayera, gdyby... Gdyby niespodziewanie na scenie nie pojawił się mod do Half-Life'a, czyli Counterstrike. Niezwykle realistyczna gra drużynowa, która już od paru miesięcy zajmuje pierwsze miejsce w liczbie graczy jednocześnie grających w nią online na różnorodnych serwerach. O ile na początku roku i parę miesięcy później mało kto słyszał i wiedział o CS-ie, to teraz liczba jego klanów i stron mu poświęconych rośnie w niewyobraźnym tempie. I, co najlepsze, w CS-a grają wszyscy - niezmordowani maniacy Starcrafta, miłośnicy niekończących się sag ze świata Advanced Dungeons & Dragons czy pracownicy biur, niekoniecznie będący zapalonymi graczami. Cóż, tak samo, jak było z Q1...

Jeśli chodzi o rozgrywkę wieloosobową (swoją drogą, niektórzy przecież lubią, a nawet wolą pograć w zaciszu swojego pokoju w jakąś niezłe pomyślaną strzelaninę dla pojedynczego gracza), pierwsza z takich w dwutysięcznym roku nadeszła dopiero w drugim kwartale - był to świetny (oczywiście jest to moja prywatna opinia), naprawdę grywalny i nienaukowy FPS - Soldier Of Fortune, wyprodukowany przez Ravena. "Symulator" najemnika, przy którym konsultantem był sam John Mullins, były "żołnierz dla kasy", świetne bronie, miejscami oryginalny scenariusz i bardzo dynamiczna walka zainteresowały wielu graczy oraz... zaciekle obrońców moralności. (Ale nie u nas w kraju; u nas to tym sposobem reklamuje się raczej filmy i gry w klimatach Devil Inside.) W sumie to raczej nie jest zaskakujące, SOF jest jedną z najbrutalniejszych gier ostatnich lat (Carmageddon to przy nim przemiły kociak).

A gdy już otrzymaliśmy kasę za wypełnione mijsie, to dostaliśmy wreszcie od dawna oczekiwaną nową grę Johna Romero, byłego

pracownika ID - Daikatana (później nazywaną pogardliwie przez graczy Daikaszana). Ciekawe niektóre modele broni, znikoma liczba przeciwników w miarę zaskakująca, ogólnie ciekawy pomysł na FPP-a i... na tym kończą się zalety tej Daikaszanki. Po dziś dzień mam wyrzuty sumienia, że w 50 CDA w FPP zone oceniliśmy tę grę AŻ na 6/10. Musiałem mieć wtedy Dzień Dobroci Dla Świata?

Kolejne miesiące przyniosły ogromne zaskoczenie - KISS: Psycho Cyrk, przygotowany przez ludzi, którzy odeszli z Ion Stormu w połowie prac nad Daikaszana. Ciekawy orzeź, średnia grafika i naprawdę MAXymalny klimat nie pozwalały odpaść od monitora, pomimo że była to zwykła strzelanina, prawie że pozbawiona zagadek. I, jeśli można by było przyznać wyróżnienie w kategorii "Zaskoczenie roku" (pozytywne, bo to negatywne zabierałaby... wiadomo) w kategorii FPP, to ja bym wskazał właśnie na KISS-a.

Z tych FPP, co wywołały dobre wrażenie (Daikaszana jednak nie była aż taka do końca zła, bądźmy obiektywni), wymienić trzeba jeszcze Star Trek: Voyager - naprawdę dobrze zrealizowaną (nie mogło być inaczej - wszakże to Raven) komputerową adaptację najlepszego serialu ze świata ST. Heavy Metal 2 FAKK (choć to TPP, to na engine'ie Q3) i Rune (też TPP, ale na engine'ie UT)...

Wiem, że nieładnie jest śmiać się z ulomności, ale niestety takowe posiadają dwie tragiczne gry, a mianowicie Skout i Laser Arena. Autorzy Skouta chcieli, abyśmy się zagłębili w długą i nieciekawą rozgrywkę SP, jednak wykazując się silną wolą i mocnym samozaparciem na szczęście omiłam(y) tego FPP szerokim łukiem. A Laser Arena? Nie chce mi się klawiaturować na pisanie o tym, sami popatrzcie na recenzję w którymś z poprzednich numerów, a w sklepach wystrzegajcie się LA jak ognia. Laserowego.

No i ogólnie to wszystko, jeśli chodzi o 2000 rok i szeroko pojęte gry FPP, które się w nim pojawiły. Ale należy pamiętać, że oprócz nich wielu z was nadal miło pogrywa w Q3, UT, Q1, Q2, H-L czy nawet U1, w którym SP nie nudzi się nawet za -nastym przechodzeniem. (Trochę przesadzam, ale nie zważajcie na to - kiedyś gnołem U1, a teraz sam zachwycać się prawie wszystkimi jego aspektami.)

A za miesiąc: jakie FPP czekają na nas w 2001 i 2002 roku - czyli kiedy znów przesuną premierę DNF-a?

bio [fppzone@box43.gnet.pl]

### Rozwiązanie konkursu FPP #2

więc nadszedł czas na rozstrzygnięcie konkursu2. Na początku małe wyjaśnienie - niestety żadna z prac przysłanych Internetem lub pocztą w postaci elektronicznej nie zaskoczyła mnie czymś nowatorskim. Nie mówię, że były złe - ogólnie stały na dobrym, wyrównanym poziomie, jednak nie miały w sobie tego "czegoś".

Za to postanowiłem wyróżnić pięć dzieł przysłanych do redakcji w WIELKICH paczkach. Każdy z autorów otrzymał po nagrodzie niespodziance (nie zapraszam lepiej...).

mota: KszQ



Kup 820 zapalek i tubkę kleju, a być może i ty stworzysz coś takiego. Zapalki sklejał Przemysław Fatek z Radzynowa.



Wywołujący piorunujące wrażenie krzyż z ludzką głową na czubku. Praca powstała dzięki wyobraźni Szymona "Skavargg" Kiwerskiego z Krakowa.

## Team Fortress 2

**P**oczątkowo TF2 był tworzony dla Quake'a 2. Następnie Valve wykupiła Team Fortress i włączyła TF2 dla projektu Half-Life. Gra, jak sami zauważyli, była zbyt dobra jako sam dodatek do H-L-a. Postanowiono więc stworzyć nową, samodzielną grę, i jest to przyczyną dużego opóźnienia (którym Valve nie są widocznie zainteresowani), co świadczy o świetności Team Fortress 2.

Jeżeli jesteś przygotowany na wyzwania prawdziwej drużynowej gry, to czekaj cierpliwie na Team Fortress 2: Brotherhood of Arms. Dzięki TF2 wejdziesz do walki jako część zwartego oddziału: czy to szturmując plażę, niszcząc most, czy też eskortując jakiegoś VIP-a w bezpieczne miejsce.

Masz do dyspozycji jedną z dwunastu klas, każda z unikalną siłą i słabościami. Jeśli pragniesz mocnej walki, to z pewnością zidentyfikujesz się z żołnierzem Marine lub komandosem (Commando). Preferujesz cienie? Staniesz się sprytnym szpiegiem lub snajperem. Medycy (Medics) i inżynierowie (Engineers) podtrzymują swoich kolegów poprzez męstwo i pomysłowość. Dowódca (Commander) oddziału ma interfejs pola walki podobny do tych z większości RTS-ów (Real Time Strategy). I mimo iż nie angażuje się w działania żołnierzy w realnej bitwie, to ze względu na swoje umiejętności



podpowiadania konkretnych ruchów jest kluczową postacią w grze. A może znudziło ci się już granie? Wejdź w rolę instruktora i za pomocą punkownika laserowego podpowiadaj graczowi jego kolejne ruchy.

#### Technologie:

Valve obiecuje nam co najmniej 20 bardzo szczegółowych map.

Jedną z map, o których najczęściej się mówi, to Omaha/D-day. Pamiętajcie "Szeregowca Ryana"? Na innej z kolei mapie mamy za zadanie powstrzymać zrzut spadochronowy żołnierzy wrogich sił: w przypadku niepowodzenia z pewnością będziemy mieli trudniej na następnym poziomie. A oto inne nowinki, które powinny wpłynąć na popularność TF2:



- system komunikacji głosowej w grze dający graczom możliwość rozmowy z każdym innym graczem w czasie rzeczywistym poprzez ich własne komputery;
- rola dowódcy wpływa na strategię drużyny;
- rozpoczęcie poprzez zaawansowane misje treningowe oraz trening gracza;
- doskonały rendering dla bardzo szczegółowych modeli trójwymiarowych;
- zaawansowana animacja parametryczna dla realistycznych ruchów.

System animacji parametrycznej użyty w Team Fortress 2 jest drugą bardzo ważną sprawą. Animacje modeli mogą być zmieniane w czasie rzeczywistym w zależności od sytuacji, w której znajdują się gracze. Dobrym tego przykładem była demonstracja żołnierza wskazującego na czołg (filmik do ściągnięcia z większości stron poświęconych FPP). Po oderwaniu zawlecarki i rzuceniu granatem próbował zeskoczyć, zanim zostanie zraniony przez odłamki. Dość duża eksplozja zdjęła go, a odłamki złapały ciało w śródlocie - kiedy to się stało, skokowa animacja gwałtownie (ale gładko) zmieniła pozycję żołnierza. Miażdżąca siła dorwała go i rzuciła nim do przodu, natomiast ręce i nogi odrzucono do tyłu. Wyglądało to naprawdę niesamowicie. Engine tej gry jest zmodyfikowaną wersją doskonałego engine'u Half-Life'a (który jest lepszą wersją engine'u Quake'a i Quake'a 2). Posiada błyskotliwy wygląd, jest używany w przypadku większej jakości tekstur i efektów specjalnych.

Ostatecznie jest to bardzo dobrze wyglądająca gra, stanowiąca z pewnością konkurencję dla ID-owego engine'u Quake3 Arena. Trudne do odgadnięcia są wymagania sprzętowe, jakie nasz komputer musi spełnić, abyśmy mogli zagrać w Team Fortress 2, lub rodzaj połączenia internetowego, który pozwoli nam na komunikację głosową, aczkolwiek ekipa z Valve'a zapowiada, że wymagania co do komunikacji głosowej będą zaskakująco niskie.

Madsnad (madsnad@ico.pl)

### CIĘKAWOSTKI

#### [ALL] LINKI FPP

W związku z waszymi prośbami zamieszczam zaktualizowaną listę stron, które miłośnik FPP powinien odwiedzić raz w tygodniu:

OGÓLNE O FPP:  
fpp.gracz.net  
news.fpp.pl  
www.shugashack.com  
www.3dactionplanet.com  
3d.gad.pl  
getit.valhalla.com.pl

SERIA QUAKE'u:  
www.q3arena.org.pl  
q3arena.fpp.pl  
quake3.gracz.net  
www.planetquake.com  
quakeworld.gracz.net  
www.quake2.prv.pl  
quake2.fpp.pl

UNREAL TOURNAMENT:  
unreal.gracz.net  
www.planetunreal.com  
www.cangaroo.prv.pl

DUKE NUKEM 3D:  
www.duke.org.pl  
duke.fpp.pl  
www.dukeworld.com  
www.planetduke.com

HALF-LIFE I COUNTERSTRIKE:  
half-life.fpp.pl  
www.counter-strike.net  
gry.interop.pl  
sterico.pl

Ponadto już niedługo powstanie w całości polska strona traktująca OGÓLNIE o Half-Life'ie, a nie tylko o CS-ie. Od wielu miesięcy testuje i tworzy ją nasz wieloletni(!) współpracownik, Deimos.

#### [Q3TA] POWERUP C.D.

Z braku miejsca nie wspominałem w recenzji Team Areny o dwóch nowych przenośnych powerupach, na które możemy się natknąć:

Kamikaze - W każdej chwili możesz popełnić samobójstwo w efektywnym stylu, zabierając ze sobą wszystkich graczy, którzy byli w pobliżu twojej postaci. Nad postacią posiadającą Kamikaze krążą dwie srebrne czaszki.

Invulnerability - Nietykalność. Po "odbezpieczeniu" tego powera przez parę sekund nic nie może nas zniszczyć, a my sami nie możemy się poruszać.

#### [?] NOWA KONKURENCJA

Postiv przysłał mi skana okładki naszej nowej konkurencji - polskiego magazynu o Q3. W środku sporo materiałów na temat rakietnicy, nowych modów i wiele innych atrakcji. Hmmmm.





# Wiosna! :)))

No, na razie tylko teoretycznie. Ale coraz bliżej. Sama myśl o tym poprawia humor. Podobnie jak lektura tego dziatu... (jak mniemam). Zapraszamy! (Aha. Zamieszczone tu teksty są albo autorstwa czytelników CDA, albo wyszperane przez nas w zakamarkach Sieci).

## Bitwa pod Grunwaldem

w wersji na trąbkę - piszczałkę i alfabet Morse'a

**Tytuł niemiecki** - Grossen Krieg Grunwald (\*)

czyli:

Zwei Mieczen od deutsche ritteren w biały prześcieradło ze schwarzen kreuzen dla polnische koenig Jagiełło mit ihre brudder Witold, w imię freundschaft und buzi-buzi.

Król Jagiełło siedział w swoim wozie dowodzenia i co chwila zerkał na zegarek. Minęła godzina od zapowiadanej fakssem wizyty dwóch znamienitych rycerzy zakonu krzyżackiego. Witold siedział w kącie i układał pasjansa z dwóch kart, który i tak nigdy mu nie wychodził. Nagle z pomieszczenia radiooperatora wypadł woj Przemko z Bydgoszczy z okrzykiem: "Nadchodzą!". Faktycznie, po chwili do opancerzonych drzwi ktoś zapukał.

- Wlazł - rzucił Jagiełło, zagryzając mentosa. Pukanie rozległo się ponownie.  
- Do nich trzeba po ichniemu... Komm, komm... schneller bitte - zakrzyknął książę Witold. Drzwi otworzyły się i w pośpiechu wbiegło do środka dwóch gości w zbrojach i z piórami pawi na hełmach.  
- Guten Morgen polnischen koenig - powiedział wyższy i starszy, stając na baczność.  
- Co oni gadają? Chcą mnie butem w mordę lać czy jak? - spytał Jagiełło, przylgając się obu gościom dość uważnie, na co pozwalał mu jego sokoli wzrok i noktowizor.  
- Nie król... my dla wasza przynieść zwei mieczen - powiedział starszy. - Udo, komm gib mir zwei mieczen - poprosił. Udo wyciągnął zza pleców dwa krótkie kordziki marynarskie.  
- Miały być zwei grossen mieczen - powiedział starszy z upomnieniem.  
- Ich weisse nicht... Ja nic nie wiedzieć, meine lieblich fater. Ulrich geben mi tylko te maciupen szliten... Ich weisse nicht - tłumaczył się młodszy.  
- Co oni plotą? - zdenerwował się Jagiełło. - Gadać mi zaraz co jest grane, bo dam po gębie! Krzyżacy rycerze zamarli z lekko rozchyłonymi ustami. Latająca wokół mucha wykorzystwała ten moment i narobiła młodszemu na hełm.

- Gadajcie coście za jedni i dawajcie te miecze, coście je mieliście przynieść, ino wartko, bo czas już bitwę zaczynać.  
- Och, meine lieblich polnischen koenig... keine krieg, keine bitwa, my przynieśli zwei mieczen - powiedział starszy, podnosząc do góry kordziki - żeby był freundschaft, buzi-buzi. Polaken. Szwaben zwei brudder, cmok, cmok - zakończył, składając usta w słodkiego całusa.

- Gadajcie coście za jedni i dawajcie te miecze, coście je mieliście przynieść, ino wartko, bo czas już bitwę zaczynać.  
- Och, meine lieblich polnischen koenig... keine krieg, keine bitwa, my przynieśli zwei mieczen - powiedział starszy, podnosząc do góry kordziki - żeby był freundschaft, buzi-buzi. Polaken. Szwaben zwei brudder, cmok, cmok - zakończył, składając usta w słodkiego całusa.

- Wywalić tych dwóch pedatów! - powiedział podniesionym głosem Jagiełło. - I posłać im na odchodne ze trzy stingeri, żeby nie myśleli, że odchodzą z pustymi rękami. Ja im dam buzi-buzi... cmok, cmok! Niech artyleria zajmie się tą hałasną w białych prześcieradłach i zakutych w blachy, a pawie piórka, to ja już im sam powtykam... - zaryczał.

Dwaj rycerze krzyżacy, odchodząc, sprzeciali się między sobą.  
- Scheise... du dumkopf, ty idiota, zamiast zwei mieczen ty dał zwei klajne szlitenen, was du zrobit z zwei grossen mieczen dla polnische koenig? - krzyczał starszy.  
- Och, eine kleine geschäft, ja zrobić mały interes... ja sprzedać zwei grossen mieczen i dostać guten polski herbatnik i zwei maciupen szlitenen - odparł młodszy.  
- Scheise, scheise, scheise, trzy razy scheise!!! - zaklął stary.  
- Tobie się fater chce scheise? - spytał młodszy.  
- Nein, du dumkopf!

W tym momencie w obu rycerzy uderzyły wspomniane trzy stingeri i zakończyły głu-pawy dialog. Z krzyżackich pozycji zostały tylko stopy żelastwa i kilka koni. Jagiełło jeździł jeepem po pobojowisku i oglądał zniszczenia.

Morał z tej bezsensownej historyjki jest równie głupi, jak i cała historyjka: nie należy się pchać z zwei maciupen szlitenen zamiast grossen mieczen, bo może to zmienić historię i otrzyma się drei stingeren i nie zdąży się nawet "Mein Gott!" zakrzyknąć. W tym momencie należy dodać, co robię z niechęcią, bo nie lubię reklamy, że "guten polski herbatnik" był dziełem zakładów E. Wedla w Warszawie.

Guten Appetit  
Życzy Andrzej Vader

## Odpowiednia perspektywa

Kochani Mamo i Tato!

Nie pisałam do Was od czasu mojego wyjazdu na studia i naprawdę jest mi przykro, że mogłam być tak bezmyślna i nic do Was nie napisać wcześniej. Teraz jednak opowiem o wszystkim, co się u mnie wydarzyło, tylko bardzo proszę - usiądźcie przed przeczytaniem dalszej części listu, dobrze?

No więc, u mnie już teraz jest naprawdę nieźle. To pęknięcie czaszki i wstrząs mózgu, który miałam wtedy, gdy wyskoczyłam z okna akademika - bo zaraz po moim przyjeździe wybuchł tutaj pożar - już są prawie całkiem zaleczone. W szpitalu byłam tylko dwa tygodnie i teraz widzę już prawie całkiem normalnie, a te okropne

bóle głowy miewam już tylko raz dziennie. Na szczęście pożar akademika i mój skok z okna widział pracownik stacji benzynowej, która znajduje się obok akademika. To właśnie on zadzwonił po straż pożarną i karetkę pogotowia. Odwiedzał mnie też w szpitalu, a ponieważ nie miałam gdzie mieszkać, bo akademik się spalił, był tak miły, że zaprosił mnie do swojego mieszkania i pozwolił mi tam mieszkać. No, właściwie jest to tylko pokój w suterenie, ale za to bardzo fajnie urządzone. On jest bardzo sympatycznym chłopcem, bardzo się kochamy i zamierzamy się pobrać. Nie ustaliliśmy jeszcze dokładnej daty ślubu, ale odebędzie się na pewno, zanim moja ciąża stanie się bardzo widoczna. Tak, kochani Rodzice, spodziewam się dziecka! Wiem, jak bardzo chcecie zostać dziadkami i już sobie wyobrażam, jak ciepło powitacie mojego dziadusia. Jestem pewna, że obdarzycie go taką miłością, poświęceniem i czułą opieką, jakimi obdarzaście mnie, kiedy byłam dzieckiem. Powodem opóźnienia daty naszego ślubu jest to, że mój chłopak cierpi na drobną infekcję, którą zresztą się zaraziłam od niego, a która chwilowo uniemożliwia nam pomyślnie przejście przez matczyne badania krwi. Jestem pewna, że przyjmiecie mojego chłopaka do naszej rodziny z otwartymi ramionami. On jest bardzo fajny i choć niespecjalnie wykształcony, ma jednak naprawdę duże ambicje.

Teraz, kiedy już wszystko wiecie o moim obecnym życiu, chciałam Wam powiedzieć, że nie było żadnego pożaru w akademiku, nie miałam pęknięcia czaszki ani wstrząsu mózgu, nie byłam w szpitalu, nie jestem w ciąży, nie jestem żarączona, niczym się nie zaraziłam ani nawet nie mam chłopaka. Ale w tym semestrze dostanę dwóję z fizyki i trzy z dwoma z chemii. Chciałabym więc, żebyście spojrzeli na te stopnie z odpowiedniej perspektywy.

Wasza kochająca córka, Zuzia

## Automatyczna sekretarka 2

• Moja żona i ja nie możemy teraz podejść do telefonu, ale jeżeli zostawisz swoje nazwisko, imię lub numer telefonu... odzvonimy, gdy tylko skończymy.

• Cześć. Jeżeli dzwonisz z firmy telefonicznej, informuję, że już posłałem pieniądze. Jeżeli jesteś moim ojcem - proszę, szybko przysyłaj pieniądze. Jeżeli jesteś z opieki socjalnej, dałeś mi zbyt mało pieniędzy. Jeżeli jesteś moim kumplem, to przypominam, że jesteś mi winien pieniądze. Jeżeli to ty skarbie, to nie martw się, ja mam dużo pieniędzy.

• Cześć! Ich automatyczna sekretarka jest właśnie popsuta. Tu mówi lodówka. Proszę, mów bardzo powoli, a ja przyczępię twoje wiadomości jednym z tych czarnych magnesów.

• Cześć, tu - niestety - mikrofalówka. Ich automatyczna sekretarka właśnie zwała z tym magnetofonem z naprzeciwnika i mnie umieścili w to miejsce. Mów... a jeżeli potrzebujesz coś w międzyczasie ugotować, podnieś to do aparatu.

• To nie jest automatyczna sekretarka - to jest hipnotyzer rejestrujący. Po dźwięku pomyśli o swoim nazwisku, powodzie, dla którego dzwonisz, i numerze telefonu, gdzie można cię złapać, a my później pomyślimy o oddzwonieniu.

• Cześć. Prawdopodobnie jesteśmy w domu, ale właśnie kogoś unikamy. Zostaw swoją wiadomość, a jeżeli nie oddzwonimy od razu, to właśnie ciebie.

• Stajesz się znużony. Twoje powieki są ciężkie. Czujesz się bardzo senny. Stopniowo tracisz swoją siłę woli i zdolność do opierania się sugestiom. Kiedy usłyszysz ton, będziesz czuć się bezradny i zmuszony do pozostawienia nazwiska, numeru i wiadomości. Biiiip.

• Proszę zostawić nazwisko, numer telefonu i wiadomość. Oczywiście masz prawo tego odmówić. Wszystko, co powiesz, będzie zarejestrowane i użyte przez nas.

• Cześć. Nie możemy odebrać telefonu, ponieważ robimy coś, co rzeczywiście sprawia nam dużo radości. Ona robi to z góry na dół, ja robię to z lewa na prawo i raz szybko, a raz powoli. Zostaw wiadomość, a gdy już skończymy szczotkowanie zębów, oddzwonimy.

## Jak wykonać stronę WWW - kurs część I

Zapewne wielu z was chciałoby mieć własną stronę WWW. Jednak uważacie, że operacja ta jest dla was zbyt trudna? Nic bardziej zwodniczego. Już sama nazwa WWW (Wklej, Wkręć, Wydlub) wskazuje na raczej prostą pracę manualną. Do wykonania prostej strony WWW wystarczy około 5 metrów deski heblowanej o szerokości około 25-30 cm, rolka szpagatu i stare magazyny lub gazety. Deskę tnijemy za pomocą piły ręcznej (masochiści nożem) na 10 równych, półmetrowej długości odcinków. Najładniejszy kawałek posłuży nam do wykonania strony głównej, tzw. indeksowej. Drewno ma to do siebie, że w sposób naturalny pokryte jest teksturą (drewno.jpg lub wood.gif). Jeżeli tekstura nam się nie podoba, możemy ją zmienić, pokrywając stronę indeksową np. ceratą (cerata.bmp)

lub materiałem ze starego T-shirta (old-podkoszulek.jpg). Możemy także zrezygnować z tekstur na rzecz jednego, konkretnego koloru. Używamy wtedy olejna.gif lub spray.jpg. Ponieważ przykład budowy strony ma być jak najprostszy, używamy deski czystej, oheblowanej.

Strona tytułowa, jak każda tego typu, powinna zawierać teksty, zdjęcia i odwołania do stron następnych, czyli tzw. "linki". Najpierw, "na brudno", piszemy tekst, który zamierzamy umieścić na stronie. Potem, razem ze "Słownikiem Języka Polskiego", sprawdzamy pisownię. Jeżeli tekst będzie po tej korekcie zamazany i niezrozumiały, przepiszemy go na nowo. Z gazet lub kolorowych magazynów wycinamy literki do potrzebnego tekstu. Przed rozpoczęciem budowy strony WWW radzę się zaopatrzyć w znaczne ilości prasy.

Następnie wycinamy z gazet zdjęcia, które chcemy umieścić na stronie. Możemy użyć także zdjęć własnych (z wakacji, z okresu niemowlęstwa, z pogrzebu cici). Pierwszym krokiem będzie przyklejenie klejem biurowym wybranych fotografii na deskę. Potem należy umieścić tekst, przyklejając literki wycięte z gazet. Kiedy proces schnięcia kleju dobiegnie końca, we wcześniej wybranych miejscach, za pomocą wiertarki lub innego ostrych narzędzia, wiercimy dziurki. Przez wywiercone otwory przewlekamy szpagat i łączymy go z pozostałymi deskami. Tak stwarzamy połączenie zwane

linkiem. Z linkami nie należy przesadzać, bo możemy podziurawić całą stronę główną i nie będzie nic widać. Następne strony zaklejamy tekstem i zdjęciami, podobnie jak stronę główną.

Pozostaje nam teraz tylko opublikować naszą stronę. Aby ją upowszechnić, tak by każdy użytkownik miał do niej dostęp, wynosimy naszą stronę (w całości) na wyjątkowo ruchliwy chodnik. Korzystanie ze strony WWW jest niezwykle proste. Każdy z zainteresowanych, po przeczytaniu witriny głównej pociąga za konkretny kawałek szpagatu, co powoduje przyciąganie dechy z następną stroną. Należy uważać, aby nie publikować site'u w późnych godzinach wieczornych, bo hałas powstały podczas korzystania z linków może sprostować nam na głowę służby miejskie. Po rozpowszechnieniu jako webmaster musimy pilnować, aby przypadkiem nie zerwano nam szpagatu (mogą wystąpić próby korzystania z tego samego linka w różnych kierunkach jednocześnie) i uważać na tych, którzy chcieliby coś do naszej strony dokleić (hakerzy), co niekoniecznie by się nam podobało. Przypominam, że publikowanie strony przed własnym domem jest bezpłatne (darmowy serwer), natomiast za zainstalowanie jej pod urzędem miasta trzeba już niestety zapłacić (serwer komercyjny).

Jeżeli chcemy wiedzieć, ilu gości obejrzało naszą stronę, najlepiej zainstalować licznik (puszka z napisem: "1 zł za oglądanie"). Potem w domu liczymy monety i już znamy liczbę odwiedzających. W następnej lekcji opowiem, jak używać tzw. gifów animowanych. Proszę więc o przygotowanie butelki, korka, rybki tak małej, aby przeszła przez szyjkę butelki i małego transparentu reklamowego, który można jej przyczepić do płetwy ogonowej. Pozdrawiam.

c.d.n. (za miesiąc?)

Andrzej Vader

## Rozmowy kwalifikacyjne

Wszyscy bywamy na rozmowach kwalifikacyjnych o pracę. I wszyscy spędzamy większość czasu myśląc o tym, czego nie powinniśmy tam zrobić: nie gryźć paznokci, nie przerywać, nie bekać itp. Dobrze wiemy, że takie zachowanie od razu nas zdyskwalifikuje. Ale niektórzy kandydaci potrafią przejść samych siebie. Zapytaliśmy kandydatów 100 największych amerykańskich korporacji o niezwykle zachowania kandydatów. Oto najdziwniejsze:

1. Położył się na podłodze, aby wypełnić ankietę.

2. Miała włączonego walkmana (słuchawki na głowie) i powiedziała, że może słuchać mnie i muzyki jednocześnie.

3. tysawy kandydat nagle mnie przeprosił i wyszedł. Po chwili wrócił z peruką na głowie.

4. Poprosił o pokazanie mu życiorysu pracownika rekrutacji, aby sprawdzić, czy jest on wykwalifikowany do oceny kandydata.

5. Powiedziała, że nie jadła obiadu i zaczęła jeść hamburgera z frytkami w biurze rekrutacji - wycierając keczup w rękaw.

6. Powiedział, że jeśli go zatrudnimy, jako dowód swojej lojalności wobec firmy, wytatuuje sobie jej logo na przedramieniu.

7. Przerywał, aby zatelefonować i skonsultować się ze swoim psychoterapeutą, co ma odpowiadać na zadawane pytania.

8. Gdy zapytałem o jego hobby, wstał i zaczął stepować w moim gabinecie.

9. Pod koniec rozmowy zamurowało mnie, gdy otworzyła moją torebkę, wyjęła szczotkę do włosów, uczesała się i wyszła.

10. Wyciągnął polaroida (aparat fotograficzny) i zrobił mi zdjęcie, mówiąc, że zbiera zdjęcia wszystkich, którzy przeprowadzają z nim rozmowy kwalifikacyjne.

11. Powiedział, że ta praca go nie interesuje, bo to stanowisko jest zbyt wysoko płatne.

12. Podczas mojej rozmowy zamiejscowej aplikant wyciągnął sobie "Penthouse'a" i zaczął oglądać fotki, najdłuższą oglądając rozkładówki.

13. Podczas rozmowy włączył się budzik w jego teczkę. Wyjął go, wyłączył i przeprosił, mówiąc, że musi już wyjść, bo się spóźni na inną rozmowę kwalifikacyjną.

14. Zadzwonił do niego telefon. To była jego żona. Rozmowa wyglądała tak: Jaka firma? [...] Kiedy zaczynam? [...] Jaka pensja? [...] Powiedziałem: Rozumiem, że nie jest już Pan zainteresowany kontynuacją naszej rozmowy? Odpowiedział: Jestem, o ile zapłacicie mi więcej. Nie zatrudniłem go, ale okazało się, że nie było innych kandydatów i niestety dostał więcej pieniędzy.

15. Jak podnosił teczkę, otworzyła się i wyszły z niej wszystkie: damska bielizna, przybory do makijażu i perfumy.

16. Kandydat powiedział, że tak naprawdę to nie chce tej pracy, ale biuro zatrudnienia (dla bezrobotnych) chciało dowód, że szukał jakiejs pracy.

17. Zapytał, kim jest ta laska na zdjęciu, na moim biurku. Gdy powiedziałem, że to moja żona, zapytał, czy jest teraz w domu i poprosił o numer telefonu do domu. Wezwałem ochronę.

18. Pokazał mi czarną teczkę, którą ze sobą przyniósł i powiedział, że w teczce jest bomba, którą zdetonuje, o ile nie

zostanie zatrudniony. Nie wierząc, powiedziałem mu, że nigdy go nie zatrudnimy i że zaraz zadzwonię po policję. Wtedy wcisnął przycisk i uciekł. Nikt nie odniósł obrażeń, ale musiałem dostać nowe biurko.

## Jak zachować zdrowy poziom szaleństwa...

...I DoPrOwAdZić do NiEGo InNyCh

- Podczas przerwy obiadowej siadaj w swoim samochodzie z suszarką do włosów skierowaną na przejeżdżające samochody i sprawdzaj, czy zwalniają.
- Za każdym razem, gdy ktoś cię o coś prosi, pytaj, czy chce do tego frytki.
- Postaw na swoim biurku kosz na śmieci z napisem "DO ZAŁATWIENIA".
- Ustaw jasność swojego monitora na maksimum, a kontrast na minimum i wmawiaj wszystkim, że tak ci wygodnie.
- Nieuzywaj żadnych znaków przestankowych ani symboli!
- Jeśli to tylko możliwe, zamiast chodzić, podskakuj.
- Pytaj wszystkich, jakiej są płci.
- W operze podśpiewuj wraz z aktorami.
- Idź na wieczór poezji i pytaj, dlaczego wiersze się nie rymują.
- Dowiedz się, gdzie twój szef robi zakupy i kupuj dokładnie te same rzeczy.
- Noś je zawsze następnego dnia po tym, jak szef był ubrany w taki sam strój (jest to szczególnie efektywne, gdy twój szef jest przeciwnej płci).
- Wysyłaj e-maile do reszty współpracowników, informując, dokąd się udajesz.
- Na przykład: "Jeśli ktoś by mnie szukał, to jestem w ubikacji".
- Pięć dni naprzód mów swoim znajomym, że nie przyjdiesz do nich na imprezę, bo nie jesteś w nastroju.
- Mrucz w windzie.

## Etapy budowy systemu informatycznego dla przedsiębiorstwa



1 To, co klient zamówił.



2 To, co analityk zrozumiał.



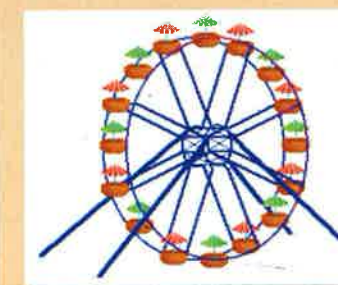
3 To, co opisywał projekt.



4 To, co wykonali programiści.



5 Projekt po uruchomieniu i wdrożeniu.



6 To, za co klient zapłacił.



7 A to, czego klient potrzebował.



8 Praktyczne zastosowanie projektu.



# THE CORUSCANT GLOBE

IN VICTORY OF DOWN

## Mara Jade

W popularności, jaką zyskały i zyskują sobie nadal "Gwiezdne wojny", ciekawe, moim skromnym zdaniem, jest to, że najwięcej zwolenników mają postacie drugoplanowe, często nawet nie pojawiające się w filmie. Wielu wielbicieli mają postacie książkowe: Corran Horn, opisywany na łamach TCG wielki admirał Thrawn, Talon Karrde czy Garm Bel Iblis.

Fanów zjednują sobie drugoplanowe i epizodyczne postacie filmowe: Wedge Antilles, Boba Fett, nie wypowiadający ani słowa łowcy nagród, Czerwoni Gwardziści, czy postać, która pojawiła się w Epizodzie I tylko na kilka sekund, ale rozpełtała wśród fanów prawdziwą burzę: Aurra Sing. Jednak największą stawą cieszy się chyba sławna "Ręka Imperatora" - Mara Jade.

Bohaterka ta pojawiła się po raz pierwszy w powieści Timothy'ego Zahna "Dziedzic Imperium". W całej Trylogii Thrawna odgrywa bardzo ważną rolę, nie mniejszą niż Luke, Han czy Leia. Mara pojawia się potem, na krócej lub dłużej, w większości powieści, odgrywając zwykle rolę epizodyczną, by triumfalnie powrócić w dylogii "Ręka Thrawna".

Jej dzieciństwo nie jest znane. Wiadomo tylko, że z rodzinnej planety zabrał ją Palpatine, gdy odkrył jej zdolności w posługiwaniu się Mocą. Szkołił ją, choć nie próbował zrobić z niej adeptki Ciemnej Strony. Mara stała się jego Ręką, a właściwie uszami i oczami. Podróżowała po całej galaktyce, wykonując dla niego rozmaite zadania. Ostatnim - tym, które pozostało w jej umyśle nawet po śmierci Imperatora był rozkaz zabicia Luke'a Skywalkera. Mara z czasem z Ręki Imperatora przekształciła się we współpracowniczkę Talona Karrde'a, a z wroga Luke'a w jego przyjaciółkę, a potem żonę. Nie będę zagłębiać się w opowieść o jej życiu, gdyż możemy poznać ją z wielu książek, komiksów i opowiadań. Zapytam raczej: na czym polega sukces postaci Mary Jade?

Timothy Zahn, powołując ją do życia, przełamał stereotyp lucasowskiej bohaterki. Mara nie była dzielną księżniczką (czy królową) walczącą o swój lud. Dbała głównie o siebie. Nie oczekiwała pomocy szlachetnego Rycerza Jedi - przeciwnie, chciała go najpierw zabić, a potem udowodnić mu, że potrafi poradzić sobie nie gorzej od niego. Umiała narobić większego zamieszania niż Han Solo :) i wywołać większy rumor niż detonator termiczny. Mara połączyła swoim życiem wszystkie antagonistyczne frakcje galaktyki. Od całkowitego posłuszeństwa Imperatorowi, przez byt niezależnego handlarza, do statusu Rycerza Jedi i żony Luke'a Skywalkera. Daje się

lubić każdemu, niezależnie od jego przynależności politycznej. Mara stała się pierwszą z pokolenia nowych postaci kobiecych świata Gwiezdných Wojen. Zahn powołując ją do życia, połączył urodę z umiejętnościami zawodowego zabójcy, urok osobisty z ciętym językiem, a kompetencję z okropnym charakterem. :)

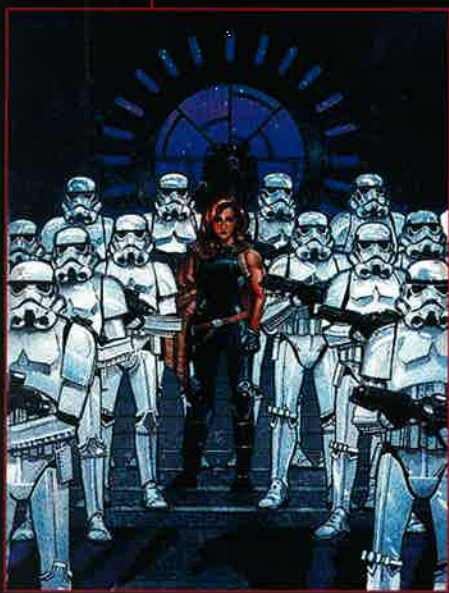
Następni autorzy wzorowali się na stworzonym przez niego schemacie. Tak powstały Mirax, Terrik Horn, Teneniel Djo - rudowłosa czarodziejka z Dathomiry, Gaeriel Captison, Kalenda - agentka wywiadu NR, Sella Zend, Bria Tharen, Karoly i inne. Sam Timothy Zahn wyraźnie zresztą sugerował się postacią Mary, tworząc jej następczynię u boku Karrde'a (w plotek i insynuacji Hana ukochaną Talona) - strażniczkę Mistryl, Shadę D'ukal.

Wśród moich znajomych Mara zdobywa coraz więcej zwolenników. Koledzy wymieniają ją jako ulubioną postać z "Gwiezdných Wojen" i najlepszą bohaterkę kobiecą ze wszystkich, o jakich czytali lub jakie widzieli na ekranie. Niektórzy wolą ją o wiele bardziej od samej Lary Croft. Nawet koleżanki nie interesujące się ani trochę Gwiezdną Sagą (i nawet jej nie lubiące - o! herezja!) lubią pannę Jade i przymierzają się do przeczytania którejs z jej przygód.

Widocznym znakiem popularności Mary jest fakt, że jako jedna z niewielu książkowych postaci "wyszła" spoza kręgu literatury i komiksów, pojawiając się w grze komputerowej z kręgu Sagi (cały czas chciałabym pisać "Trylogii", ale to już termin nieaktualny): Mysteries of the Sith. Jako uczennica Kyle'a Katarna przemierza kolejne poziomy, siejąc strach w szeregach Imperium ;) (ciekawe, że nijaak ma się to do "oficjalnego" życiorysu Mary... Ale cóż - za możliwość wcielenia się w pannę Jade, jestem skłonna to wybaczyć :)).

Jej fenomen polega chyba na tym, że każda kobieta w duchu chciałaby być taka jak Mara, a każdy facet (piszę na podstawie obserwacji mojego otoczenia) chciałby mieć ją przy boku. Mara potrafi wszystko ("Piękna i kompetentna" - Karrde): wyleczyć kogoś ("nigdy więcej nie zajmuj się medycyną" - Corran Horn), utorować sobie drogę ("zgrabna robotka" - Luke Skywalker), ma głowę do rachunku prawdopodobieństwa ("nie sądzisz, że jak samowół zaatakujemy całą fortecę pełną nieznaną przeciwników, to biedaki nie będą miały szans?") i łagodny charakter ("jedną z najsłodszych i najbardziej skutecznych broni Mary zawsze był jej talent do irytowania rozmówców" - Parck).

Timothy Zahn stworzył postać, szybko zyskującą sobie sympatię czytelników i graczy swoją naturalnością, ciętym dowcipem i talentami, których wielu bohaterom brakuje.



# Humor Star Wars

Gwiezdna trylogia towarzyszy swoim fanom w wielu miejscach. Skojarzenia z nią przychodzą podczas oglądania różnych filmów, czytania książek, grania w gry komputerowe. Choć opowiadanej w niej historii nie brak powagi, grozy czy smutku, to pamiętamy też wiele momentów humorystycznych. Część fanów podchwyciła ten humor, dodając do uniwersum "Gwiezdných wojen" własne zabawne teksty, rysunki, komiksy, animacje i filmiki. W tym artykule chciałbym przedstawić kilka stron internetowych, na których możemy znaleźć ich ciekawsze produkcje.

## Tripping the Rift

<http://www.trippingtherift.com/>

Strona twórców jednej z zabawniejszych animacji, zainspirowanych filmami spod znaku Star Wars i Star Trek. Ze względu na lekkie, erotyczne podbarwienie filmik ten zdobył uznanie wydawców "Playboya". Obecnie trwają prace nad jego kontynuacją. Jego głównym pomysłodawcą jest Chris Moeller. Animację można pobrać z kilku stron internetowych.



## Pamiętniki szalonego mimbanity

<http://jediknight.net/3do/diary.htm>

Na stronie tej spotkamy zbiór komiksów tworzonych przez Alę Macdonalda. Występujące postacie są stworzone na wzór klasycznych bohaterów filmów z serii "Gwiezdne wojny". Nazywają się: Clif Nerfherder (Luke), Dark Dingus (Vader), Hal Alone (Solo), Princess Yoohoo (Leia), Bing Kerosbi (Ben Kenobi), Emperor (wiadomo), Yogi (też wiadomo), WD-40 (R2-D2), Oobi-Doo Kerosbi (młody Obi-Wan), Bui-Gon Soon (Qui-Gon) oraz Dark Gnow (Darth Maul). Krótkie komiksy w zabawny sposób parafrazują treść znanych nam doskonale filmów. Są rysowane lekką i przyjemną kreską, choć widać dużą wprawę autora. Polecam również osobom nie będącym zagorzałymi fanami sagi.



## Park Wars

<http://www.parkwars.com>

Jeśli znacie serial "South Park", to możecie się już domyślić, co znajdziecie na tej stronie. Być może niektórzy z was mieli okazję, przed kinową premierą "Mrocznego widma", zobaczyć parodię jego obu trailerów, wykonane właśnie w stylu tej znanej amerykańskiej kreskówki. Ekipa, która stworzyła tę parodię i tę stronę, czyli Ayaz Ais i Ted Bracewell, jest w trakcie realizacji projektu mającego na celu wykonanie animacji całego Epizodu I właśnie w stylu "South Park". Choć premiera tego projektu jest ciągle odkładana, mam nadzieję, że w końcu ujrzy światło dzienne i dostarczy nam rozrywki. Na razie na stronie znajdziemy trailery (trochę poprawione i zmienione), tapety do Windows, świąteczny dysk i małe fragmenty realizowanego filmu.



## Dude Studios

<http://www.dudestudios.com/>

Twórca tej strony - Rich Cando - przygotował małą niespodziankę dla osób chcących szybko odświeżyć sobie treść Trylogii "Gwiezdných wojen". Są nią trzy animacje zrealizowane za pomocą programu Macromedia Flash. W sposób skrótowy (około 5-7 minut), trochę infantylny, ale zabawny przedstawiają treść filmów. Ponieważ pliki są małe, można mieć "całą" klasyczną trylogię na trzech dyskietkach (dwa z nich wrzuciliśmy dość niedawno do działu Na Luzie na Cover CD).



## Pulp Phantom

<http://www.pulpphantom.com/>

Co by się stało gdyby, stworzyć film "Pulp Fiction" z wykorzystaniem postaci i scenerii z "Mrocznego widma"? Mielibyśmy niesamowicie odjechany film fantastyczny. Udowadnia nam to seria animacji we flashu. W tej chwili ze strony można pobrać 15 części przygody, a także 6 tapet i 2 wygaszacze.



## The Force Net

<http://www.theforce.net/humor/>

Jeden z większych i lepszych zagranicznych serwisów internetowych poświęconych naszym ulubionym filmom. Nie byłaby pełna, gdyby nie zawierała również trochę humoru. Znajdziemy na niej: humor muzyczny w postaci plików MP3 oraz przeróbek tekstów znanych utworów, rysunki (w tym osobna strona poświęcona twórczości Eda Baina), komiks, całą masę "Top 10 list", zdjęcia różnych produktów (czasem producenci nie wykazują za grosz szacunku dla postaci z filmów), zabawne zdjęcia z filmów i planu produkcyjnego wraz z komentarzami fanów, zestaw życzeń (co fani chcieliby zmienić w Epizodzie I), trochę szalonych zdjęć i historyjek z figurkami.



## A teraz coś z polskiej półki...

## Archiwum Star Wars

<http://starwars.4net.pl/humor.php>

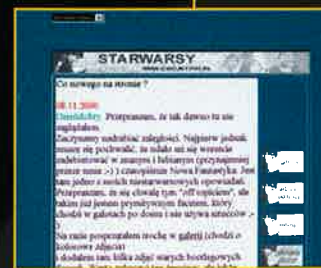
Znana polska strona prezentuje m.in. sporą dawkę humoru. Znajdziecie tam teksty, zdjęcia, grafiki, fotomontaże i historyjki komiksowe. Zwłaszcza przypadły mi do gustu rysunki polskiego prześmiewcy o pseudonimie Kiolo oraz rysunki Marka Parisi. Znajdziecie tu też dwa słynne filmy fanowskie, które zgarnęły wiele nagród i są szeroko znane w świecie. Mowa tu o "Troops" i "George Lucas in Love". Jeśli ktoś nie zerknął się jeszcze z tekstem "Nowa Niedziela", to powinien jak najszybciej nadrobić te zaległości i ściągnąć go z tej strony.



## Star Wars Złosiłwca

<http://www.zaibatsu.pl/zlosilwiec/starwars/>

Strona Kuby Turkiewicz poświęcona "Gwiezdným wojnom". Bardzo ciekawy jest jego "Album rodzinny", a zwłaszcza zamieszczone w nim komentarze do zdjęć, choć przede wszystkim zalecałbym zapoznanie się z jego tekstami. Stworzone są w formie krótkich opowiadań. Czyta się je lekko, łatwo i przyjemnie.





# tawerna rpg

## Gry RPG i cRPG Sir-Torpeda & DAGON

**G**ry komputerowe RPG znane są już od dłuższego czasu. Ale dopiero niedawno ktoś słusznie zauważył, że fanów gier fabularnych błąd, jakim jest nazewnictwo tego gatunku rozrywkowego.

RPG (Role Playing Games) oznacza "gry w odgrywanie ról" - specjalnie przetłumaczyłem to dosłownie, a nie tak, jak jest zazwyczaj tłumaczone, czyli "gry fabularne". gdyż to uświadamia wam różnicę pomiędzy pojęciami RPG i cRPG. A cRPG (computer Role Playing Games) można przetłumaczyć jako "komputerowe gry w odgrywanie ról". Jeśli gracie w BG lub innego cRPG-a, to nie odgrywanie ról, tylko zaliczanie kolejnych questów (zadań), aby pomyślnie przejść grę. Natomiast w grach RPG, takich jak WFRP czy AD&D, trzeba odgrywać swoje postacie, uwidaczniać ich reakcje na świat, a nawet pokazywać uczucia, które im w duszy grają.

W zwyczajnych RPG-ach możecie dowolnie rozwijać fabułę, jak tylko chcecie. Natomiast w cRPG-ach tego nie możecie zrobić. Jeśli na swojej drodze napotkacie karczmarza, który żąda niewyobrażalnej sumy za kufelek krasnoludzkiego piwa (bealkoholowego od course :-), a autorzy gry cRPG przewidzieli tylko możliwość zapalenia lub zrzeczenia, to nie możecie zrobić nic innego. Natomiast w grze RPG można jeszcze go zabić, targować się, zabić jego rodzinę, rozwalić mu karczmę... No, po prostu, co wam przyjdzie do głowy! Ale nie będę tutaj oceniać, który gatunek gier jest lepszy. To są po prostu cechy, które im towarzyszą. Nigdy cRPG nie będzie RPG, a tym bardziej RPG nie będzie cRPG.

W cRPG-ach to komputer kształtuje rzeczywistość, a nie wasz Mistrz Gry. Komputer pokazuje wam wyniki pracy całej ekipy, która pracowała nad tą grą. I to właśnie komputer pozwala wam coś zrobić lub nie. Niestety, chociaż w grach cRPG mamy coraz większą swobodę ruchu i działania, czasami nie możemy wykonać najprostszej czynności, bo ktoś z ekipy tworzącej grę o niej zapomniał. Nie da się wszystkiego przewidzieć, przynajmniej obecnie, nie jest to możliwe z powodów technicznych, ale też komu by się chciało przewidywać każdy ruch gracza? Może gdy za paręnaście lat sztuczna inteligencja będzie stała na wysokim poziomie, takie coś będzie możliwe do wykonania.

Mylenie pojęć RPG i cRPG może prowadzić do nieprzyjemności. Podczas mojego krótkiego pobytu na grupie dyskusyjnej pl.rec.gry.rpg, której tematyką są gry RPG, zauważyłem sporo postów dotyczących cRPG. Autorzy mieli potem nieprzyjemności, gdyż wysłanie postów nie na temat spotykało się z ostrą dezaprobatą stałych bywalców grupy. Zresztą, o ile wiem, to teraz powstaje już oddzielna grupa dyskusyjna dla cRPG-ów. Jednocześnie na kanale IRC-owym #rpg-pl czasami rozpoczynają się dyskusje na temat cRPG. Lecz kanał ten poświęcony jest grom RPG.

Na szczęście coraz więcej ludzi nauczyło się już mówić na gry komputerowe RPG - cRPG. Spotkałem się już z takim określeniem w gazetach i w Internecie. Ale wciąż w mowie potocznej mówi się "gry RPG". Trudno Diabło czy Nox nazwać grami RPG, trudno też takimi grami nazwać Might & Magic czy Baldur's Gate. Prawdziwe gry RPG to ludzie, podręcznik, kosta i karta postaci. Dlatego właśnie cRPG nie ma prawie nic wspólnego z grami fabularnymi - RPG.

## Diablo II porównanie z "Jedynką"

**h**m... Powspominajmy: ciepły sierpniowy dzień, a ja wracam ze sklepu z własnym nabytym D2 i zamiarem spędzenia końca wakacji na opalaniu się przed monitorkiem. Włączam Winzgrozę, szybki install i... pierwsze miłe zaskoczenie - intro. Pięciu wojowników do wyboru (to już drugie zaskoczenie!!!) - sprawdzam wszystkich po kolei i biorę czarodziejkę. Gram raz, ale źle rozłożyłem umiejętności, więc jeszcze raz...

Kolejna postać i tak dalej...

Takim sposobem doprowadziłem się do totalnego znudzenia, zarzuciłem grę na miesiąc i tak naprawdę nigdy do niej nie wróciłem. Pierwszą rzeczą, która mnie bardzo zniechęciła, jest grafika - mamy już 2001 rok, a tu takie coś. Śmieszna rozdzielczość też zrobiła swoje. Diablo 1 może nie ma lepszej grafy, ale było wydane w 1997, a wtedy jego oprawa zachwycała. Dźwięk - nie jest źle. Muzyka - I akt - po latach z Hellfire'em nieco nudzi, w drugim brzmi naprawdę dobrze, w trzecim super, a w czwartym dobrze podkreśla klimacik piekieł. Ogólnie OK. Głosy postaci nie są może najlepsze, ale wojownicy mówią tak rzadko, że w ogóle mi to nie przeszkadza. Co innego NPC. Tutaj jest (jak dla mnie) całkiem dobrze. Decard, Akara czy Tyrael brzmią dość przyjemnie.

Odgłosy środowiskowe - też nieźle (potwory znośne, a wszelkie skrytki etc. fajnie).

Grywalność - lipna. W jedynkę można było grać i grać, a dwójka... Być może taki skutek wywołało moje podejście do gry i (przynajnie się bez bicia) - cheating (nie gram na Sieci). Co się tyczy klimatu... znaczny spadek. To już nie to, co poziom "Hell" z jedynki. Te wszystkie nie-podziemia i tereny na powierzchni (zwłaszcza II akt) - gdzie tu się bać. Głosy też nie nakreślają klimatu (pamiętacie monolog Lachdana z Diablo?). Bajery - po co mi płyta z muzyką, wolę Pearl Jam czy Metalikę. :-). Ale podkładka bardzo fajna i całkiem nieźle wykonana. Instrukcji i tak nie czytam, więc nie biorę pod uwagę. Pudełko jest zawsze, więc też nie ma się czym zachwycać. Wersja kolekcjonerska to co innego, ale wyszła ciut za późno.

Ogółem, gdyby dwójka wyszła kilka(naście) miesięcy wcześniej, podbiłaby świat, została grą kultową i więcej ludzi grałoby w nią na Sieci, zachwalając wszystkie zalety i (sic!) grafiki. Ale tak się nie stało, głównie za sprawą Blizzarda - firma zadziałała na swoją własną niekorzyść, tracąc wielu wkurzonych i duuugim oczekiwaniem fanów, którzy wybrali Planescape: Torment i inne... Napiszę jeszcze, że bardzo się zawiodłem i straciłem pieniądze na coś, co odbiega od moich oczekiwań...

Dominik Maj



## Przemyslenia

# „PC I FOTOMONTAŻ”

*Kino jest jednym wielkim oszustwem. Jednym wielkim i jedynym chyba, na które przystajemy z ochotą, żeby było śmieszniej. I jeszcze prosimy: "Więcej!". Film to świat nieistniejący, fikcyjny, to zaświaty czy obokświaty; chętnie do nich zaglądamy, jak do rozgrzebanego mrowiska, nory lisa lub sypialni znajomych pod ich nieobecność. Niektórzy to nawet tak się przejmują, że naśladują owe zaświaty: ubierają się jak postacie z tych dwugodzinnych istnień, w życiu codziennym obficie cytują, co się da, używają nagminnie i namolnie powiedzonek ("Co ty, k... wiesz o zabijaniu?"), spluwają, rapują, jeżdżą z piskiem opon, namaszczaają włosy tojem i wbijają kolczyki, w co tylko mogą.*

EuGeniusz Dębski

*A to kit przecież jest!*

Od pierwszej chwili, od pierwszej projekcji, od słynnego wjazdu pociągu na jakiś-tam-peron-we-Francji był to kant, bo przecież kiedy oglądało się ten film, to pociąg ów daleko był sobie odjechał (dla podkreślenia użyłem czasu zaprzeczonego, rzadko dziś stosowanego - wziął był i umarł, na przykład), a ludzie, którzy nim przybyli, dawno zeszli byli już z tego peronu, a niektórzy mogli już nawet i nie żyć! Tylko ich skradzione dusze, ich monidia, podrygując, szwendały się po ekranie. A filmowcy, ścierwa, od razu wyczuili, że można ludzi kiwać. Ruszyli pełną parą. Do trików, do sztuczek, do kiwki, do mamienia i oszukiwania. A to lot na Księżyc, a to rozmowa postaci samej z sobą... Albo domalowali do kilku czy kilkunastu aktorów kilka tysięcy, żeby rzymski sta-

dion był pełniejszy, a my to kupowali, "tyn kit i szalot", jak mówili kiedyś na Górnym Śląsku, a teraz w przebojowym kabarecie "Rak".

Wmówili nam, że na wyspach Pacyfiku żyją King Kongi. Jako małe dzieci bardzo chciałem dorosnąć i pojechać tam ratować albo tę jasnowłosą lejdę, albo King Konga - było mi wszystko jedno kogo. Byle kogoś. Wmawiali nam, że istnieją Godzille! Ileż to paznokci połamanych i odgryzionych wymiatają sprzątaczkę po seansach? Chłopacy nawet zapominali, że przyszli do kina potrzymać za rękę dziewczynę, tak się emocjonowali. A w paskownicy, sam to widziałem i słyszałem, dwa pięciolatki wrzeszczą, okładając się łopatkami: "Ja jestem Godzillaaaa!", "A ja - Kontra Hedorraa!" (od redakcji: dla niekumatych - film zatytułowany był Godzill-la kontra Hedora). Wcisnęli nam, że istnieje ET i sprzedali na okoliczność tego bajeru kilka tysięcy ton gumy ukształtowanej w postać tego odmienia z głową jak końcówka kijki golfowej. Wmówili, że Michael Jackson zmienia się po nocach w wampira. A okazało się, że zmienia, owszem, ale nie w wampira, ale w białego człowieka kochającego dzieci płci męskiej i sztucznie inseminację. Może dlatego, że w słynnym tlenowym sarkofagu Michaela nie ma miejsca dla dwóch osób, a tym bardziej na żadne bara-bara?



Ale to nie koniec, nie. Nie znacie ich perfidnych umysłów, nie macie pojęcia o ich zbrocznej, zbrocznej i perwersyjnej, i jeszcze raz zbrocznej duszy! Nie dość, że pokazują nam prezydenta Kennedy'ego, jak rozmawia z wielkim Dymem amerykańskiego filmu, Forrestem Gumpem, to podsuwają pod nosy, pod oczy, znaczą się. Papieża w scenie z Pazurą (a może odwrotnie, Pazurę w scenie z Papieżem?)!

Wszystko już można. Szkielet tańczy à la wspomniany wyżej Michael J., Übermenschen lata z loczkim na czole i jedną ręką przytrzymuje pociąg, by nie sturłały się w przepaść, policjanci (a tak naprawdę - piekielni wyślanicy robotów z przyszłości, tak-tak!) przenikają przez kraty,

a zdemolowani dynamicznie przez Schwarzeneggera - zlewają się zaraz w rzeźniową postać i niestrudzenie nadal harują po ekranie. Twórcy, którzy kiedyś z powodu ubóstwa środków technicznych nie mogli wykonać na ekranie jakiegoś picu, dodają go teraz do wersji podłiftowanej, a już jak się nie da, to przynajmniej pokolorują wersję black and white. Tylko pan Wajda - nie. On nawet zabiera pewne sceny i ludzie muszą pójść do kina sprawdzić, jak się teraz ogląda ten film ("Ziemia Obiecana") bez słynnego karpia w galarecie po żydowsku, w przedziale na ciele Kmicica.

Wszystko już, wydawałoby się, było. Tak przynajmniej rzekł Ben Akiba. Ale nie. Uwaga! Teraz nadchodzi epoka czegoś, co ja przewidziałem, ale nie sądziłem, że dożyję. Wymyśliłem filmy kręcone bez udziału aktorów. No bo po cholere tacy tam? Wykształcenie takiego kosztuje, a i tak nie wiadomo, czy coś z niego wyjdzie, czy nie, Nie wiadomo, czy się nie stoczy, czy nie wyjedzie, czy nie spowsa geby reklamą proszku albo podpaski. Czy będzie na planie trzeźwy, a i nie wiadomo też, czy plan będzie dobry, czy nie zaleje deszcz, czy nie spali słońce...

"Po co to?" - myślałem - ale nie mówiłem głośno, żeby ktoś nie usłyszał. Przecież wystarczy wziąć twarz miłego widza aktora, np. Nicholsona, zapłacić mu za wykorzystanie oblicza i niech sobie w cholere jedzie na Malediwy, na zasłużony wypoczynek. Komputery wygenerują resztę - ruchy, mimikę, głos. W ostateczności komputery wygenerują też innego aktora, ale na razie znane nazwisko jest magnesem, więc jeszcze można na tym zarobić.

Co innego np. w pornobiznesie. Czy tam twarze są aż takie ważne? A inne detale są i tak sztucznie pompowane, to może i nie trzeba pompować, tylko od razu wy-randomizować je mocno na ekranie i hulaj dusza! Dusza...?

Wróćmy jednakowoż do filmu ambitnego, fabularnego, do takiego "Armageddon VI" czy "Matrixa IV". Aktorów, jak powiedziałem, zastąpią maszyny. Może na początku będą to jacyś studenci studiów aktorskich - wbici w obciste kombinony, naszpikowane czujnikami, "odegrają" odpowiednie role, a komp potem nałoży na to sylwetkę Vivienne Light i Clarka Gable'a i panie otrzymają "Przemienię z wiatrem - Decydujące Starcie"... w doborowej niezmiennionej obsadzie? A

może i tego nie trzeba? W końcu w studiach i firmach kitowatycznych siedzą, a i pracują, setki pazernych na pieniądze cwaniaków. Po co im studenci, kombinony, czujniki? Software! - Dajcie mi program, a już ja was urzęduję! - zdają się krzyścić. Otwieram pierwszy w tym wieku numer popularnego dziennika i widzę taki redakcyjny żarcik - oto wytwórnia X zamierza jakoby (a może to (o zgrozo!) nie żarcik?) nakręcić film z Marilyn Monroe, Humphreym Bogartem i młodym Woody Allenem! Ciarki przeszły mi przez głowę i przez resztę! Owszem, redakcja poinformowała, że taki film powstanie dopiero w 2011. roku, ale to kit! Nie wiercie! To jest sprawa na ten rok, góra na przyszły!

No i wtedy się stanie...! Wtedy dopiero się zacznie! Wytwórnie będą się licytowały, która mocniej uderzy kłamstwem, która zaszerwie bardziej zaskakujący kit, która powoła do życia, ekshumuje i zestawia takie duety i tria, że głowa mała! King Kong z Charlie Chaplinem, Alien z Bruce'em Lee, Rudolf Valentino z Nessie, James Dean z Brandonem Lee, Lola Ferrari z R2-D2 (wytrzymałby?) i tak dalej, i tak dalej... Do utraty tęża... Ani się obejrzymy, jak dokreca "Sami swoi. Kochaj i wróć". Dociągną przegody "Czterech pancernych" do służby w Bośni i Kosowie, a młodego i już powojennego kapitana (majora chyba) Kłossa do poszukiwania hitlerowskich zbrodniarzy w Południowej Ameryce. Nie-wykluczone, że zobaczymy i Osterwę, i Ordonkę, i Woszczerowicę, pod warunkiem, wszelako, że się znajdzie sponsor na takie ambitne przedsięwzięcia.

A aktorzy co, do piachu? Niestety, nie mam dobrych prognoz. Chyba tak. Zostaną ci, co już zdążyli sprzedać swój wizerunek, swoją twarz i jeszcze mogą na niej pociągnąć. A komu będą potrzebni młodzi, nieznanymi komediani, skoro można będzie wygenerować sobie losowo dowolną twarz - miłą, sympatyczną, krzywą, pociągłą, demoniczną i tępą? Komu - poza nielicznymi bogatymi snobami - potrzebne będą filmy "live"?

Oto godny koniec dla bandy szalbierzy i oszustów - skazani na metkę "live for alive".

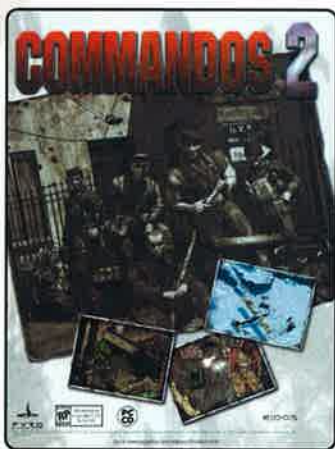
Nie współczuję im. Kłamstwem, oszustwem, piciem, wymysłem i ułudą zmuszali mnie do płaczu, zachwyty, rehotu i bicia serca. Dobrze im tak. Niech teraz zobaczą, jak to jest być wyrolowanym. □



## NOWA GOSPODARKA BRANŻOWA, czyli prawdziwe skutki narodzin, rozwoju i degeneracji wirtualnej rzeczywistości

*XX wiek dobiegł końca. Ta nieustanna fala przemian ustrojowych, politycznych, gospodarczych i kulturowych zmienia naszą rzeczywistość nieodwołalnie. Postęp z każdym dniem przyspiesza, zamiast zwalniać. Jak to było w takich momentach, ludzie podzielili się w swoich poglądach na konserwatystów negujących zmiany i "progresistów" uważających, że budujemy "nowy, lepszy świat". Jednak prawda jest gdzieś...*

Frontier Jacek Gadzinowski, jacekg@opm.pl

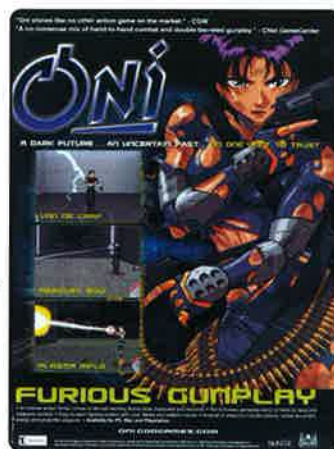


Mile "złego" początku

Kilka lat temu, gdy niektórzy z nas pierwszy raz usłyszeli słowo "Internet", nie mieli pojęcia jak może on zmienić ich życie. Czy to osobiste, czy też "branżowe". Nasza uwaga była skupiona na rozwoju komputerów 8- i 16-bitowych. Widzieliśmy wspaniały rozwój, od kalkulatora poczynając, przez "pikselozę", a kończąc na akceleratorach grafiki. Myśleliśmy, że komputer jako taki nie może aż tak zmienić ludzkich nawyków. Jednak od lat osiemdziesiątych się powoli zaczęła wkraczać w nasze życie. Najpierw zdobyła przyczółki pod postacią FIDO, później można było poznać... BBS. A czasy prawdziwego Internetu to już poowała lat dziesięćdziesiątych, kiedy pierwszy raz niektórzy z nas usłyszeli o NASK-u lub "darmowym dostępie do Internetu przez TP SA". Lecz cała rewolucja miała już miejsce wcześniej. Gdy u nas raczkował NASK, w USA pisma lifestyle typu "Newsweek" i "Time" wpadły w zachwyt nad "nowym" wynalazkiem. Przeciągano się w prognozach, jakie zmiany przyniesie ta nowa moda...

### Poza wszelką kontrolą

Nawet najwięksi optymiści nie przewidzieli tego, co właśnie się dokonywało. Administracja prezydenta Clintona nie wtrącała się w ogóle do tzw. nowej gospodarki. Panował liberalizm w tej dziedzinie i "nie miażdżono" perspektyw wysokimi podatkami. Efekty przyszły bardzo wcześniej, a tacy panowie jak Bill Gates przepalili Internet. Przeglądarka Netscape'a otworzyła nowe obszary Sieci dla szerszej publiczności. Już nie trzeba było się posługiwać trybem teksto-



wym, a znalezienie właściwej strony WWW stawało się przyjemne. Powoli zaczęto udostępniać coraz tańszy dostęp do Internetu, kont WWW i e-mail - aż w końcu rozpętała się konkurencyjna wojna. Kolejne firmy zwierzyły się doskonałym interes i wdrażały nowe pomysły. Oprogramowanie ulegało ciągłym modyfikacjom, a znany nam "monopolista" Gates "wypożyczył" sobie rozwiązania z rynku... chcąc także wziąć udział w internetowej uczcie.

### Silicon Valley w natarciu

Zachodnie wybrzeże USA zawsze słynęło z liberalnego systemu wartości i atmosfery konkurencyjnego biznesu. Wykwalifikowana siła robocza, zdolni imigranci i niskie podatki przyciągały jak magnes. Nad Doliną unosił się duch sukcesu. Tu w barakach i przydomowych garażach powstawały firmy i wynalazki, które później zaważowały świat. Przykładem może być znany nam Apple czy HP. Duża konkurencja zmuszała do ciągłej kreatywności. Kto zatrzymał się w miejscu albo, co gorsza, przygotował marny produkt, szybko wypadał z rynku. Ta szalona konkurencja jednak wcale nie przeszkadzała. Przedsiębiorstwa, które przetrwały, znakomicie prosperowały. Pracownicy, będący jednocześnie ich założycielami i współwłaścicielami, szybko mogli stać się milionerami... albo zbankrutować i zacząć od początku. Powstały w latach 70 elektroniczny rynek handlu akcjami - Nasdaq - miał swój złoty wiek przez całą dekadę Reagana. Wszedł z impetem w lata 90, zanim stał się znany szerokiej publiczności, jak ma to miejsce dzisiaj.



Gry komputerowe a nowa gospodarka

Od samego początku rozwój oprogramowania komputerów osobistych sprzęgał się z rozwojem komputeryzacji, techniki czy zmiany mentalności. Entuzjaści komputerów, znający je od środka, tworzyli w nich nieustannie modyfikacje i zakładali pierwsze firmy, które z czasem stawały się gigantami rynku. Oczywiście część z nich nie przetrwała do dzisiaj; ich spuścizną jest "opuszczone oprogramowanie" z komputerów 8-bitowych. Przemysł gier i cała jego otoczka z czasem się rozrastała. Powstawały kolejne gazety i pierwsze profesjonalne strony o tej tematyce. Czasy były naprawdę pionierskie, a gdy się zobaczy te osiągnięcia, człowiek doceni



umiejętności ludzi w branży i ogromny skok, jaki dokonała technika. Kolejne gry i komputery - wymagania rosną w lawinowym tempie. To, co kiedyś mieściło się na dyskietce, teraz wymaga CD albo DVD. Klienci są coraz bardziej wybredni, a wokół szaleje postępująca wtórność. Ale nic się nie dzieje; budżety puchną, by pod koniec lat 90 pierwszy raz przekroczyć skalę... przemysłu filmowego!

Skąd jednak znaleźć ogromne środki na produkcję, promocję i sprzedaż? Jedynym wyjściem jest dofinansowanie, kredyt... lub emisja akcji i spekulacja na giełdzie. Tak też poczyniła większość firm i dzisiaj to przedsiębiorstwa z rodowodem giełdowym. W każdej chwili inwestor lubiący ryzyko, może zainwestować w firmę, która, jego zdaniem, przyniesie zysk. Czasem jednak zdarzają się cuda lub wielkie porażki... Rynek jest nieobliczalny.

### Media branżowe a nowa gospodarka

Poniekąd rozwój nowej gospodarki sprzęgał się z rozwojem telekomunikacji i był napędzany rosnącą ilością publikacji medialnych. Kiedyś dla różnorodności poglądów wystarczyło kilka pism. Teraz jest to niewystarczające, a media tradycyjne (papierowe) muszą być uzupełniane przez szybsze media internetowe. Tu ze względu na dostępność i swobodę publikacji często spotyka się informacje, których nie znajdziemy w mediach tradycyjnych. Plotki, przecieki, skandale stały się takim samym sposobem informacji jak oficjalne źródła, a co najważniejsze stały się metodą kształtowania postaw. Po aferze Zippergate nic już nie jest takie samo. Dzisiaj moż-

na stworzyć wirtualnego bohatera, wypromować go, a jutro zniszczyć. Walczyć z konkurencją, reklamować swój produkt czy wpływać na miliony odbiorców nie jest dzisiaj trudniej niż wysłać e-mail czy wklepać kilka linijek tekstu na stronę WWW.

Media branżowe zaczęły przegrywać. Związane ciasnymi ramami koncepcji i polityki wydawniczej reagują z opóźnieniem. Internet zwycięża... Kiedyś to gazety miały wyłączność na newsy i materiały z niektórych firm. Dzisiaj jest to już niemożliwe - serwisy internetowe i portale zdeklasowały media tradycyjne. To w Sieci zobaczymy pierwsze zapowiedzi i recenzje lub też ściągamy demo nowego produktu. Krążki CD dołączane do gazet stały się na Zachodzie przysłowiem "kwiatkiem do kożucha". Tylko trafne połączenie gazety papierowej z serwisem online pozwala przetrwać w dzisiejszych czasach... Jaka szkoda, że nasze media branżowe nie dostrzegają tego faktu, zaniedbując swoje witryny



WWW i, co gorsza, oddają je we władanie amatorów.

Bez Internetu prawdopodobnie załamanie uległoby dzisiejsze kontakty z dystrybucją, a co za tym idzie, gazety i przesyłanie wiadomości. To, co dzisiaj trwa sekundy, w tradycyjny sposób zajmowało wiele, wiele dni. Poza tym sporo artykułów i recenzji, to kopie twórczości internetowej. Gdyby nie to, nie byłoby "recenzji z kosmosu" i "superexklusywów". Gracze zostaliby pozbawieni "wiarygodnych i rzetelnych wiadomości". Na szczęście jest Internet i niektórzy redaktorzy pism potrafią to właściwie zrozumieć. Szkoda tylko, że docenianie Internetu kończy się na korzystaniu z cudzej własności, a z "interaktywnością" w kontaktach z czytelnikiem jest na bakier...

### Globalna branża

Odległość między producentem i odbiorcą przemysłu elektronicznego rozrywki uległa dziś gwałtownemu skurczeniu. Błąd w sztuce, wadliwy program czy wiadomości "propagandowe" są natychmiast wystawione na osąd opinii publicznej. Internauci mogą dać upust swojemu opiniiom w każdy właściwy sobie sposób, a media nie mogą pozostać na to głuche. Ignorowanie klienta - czytelnika - gracza może zakończyć się bolesnym spadkiem prestiżu. I przypadek ten odnosi się nie tylko do mediów, ale też do dystrybutorów i producentów. Opinie klientów, pozytywne czy negatywne, powinny być natychmiast oceniane; po ich przeanalizowaniu winny zostać wyciągnięte wnioski. Że tak się nie dzieje w niektórych przypadkach, jest już winą samych zainteresowanych - w ten

### TIPSy:

*Włótny obieg święci triumf - markety i gazety opanują rynek.*

*Królestwo w ogniu - centrala ma duże problemy, mimo swojego poświęcenia.*

*PR + PR = Internetowy krach.*

*Hazel bez "Przyszłości"*

*Skoczek na T3S*

*Adler Tag wystartował!*

sposób zostają powoli wypychani poza nawias. Ich firmy i przedsięwzięcia będą stopniowo obumierać. W końcu opinia publiczna bywa bezlitosna.

### Stewowanie percepcją

Jednak nie można podchodzić całkowicie bezkrytycznie do zglobalizowania i ujednolicenia opinii na temat produktów

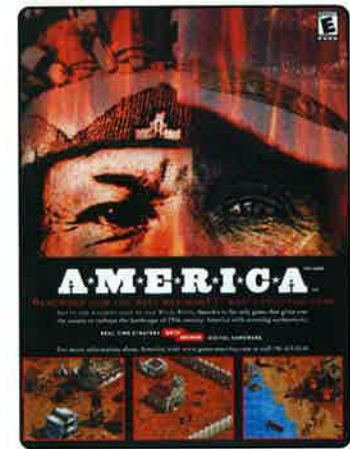


oferowanych przez branżę elektronicznej rozrywki. Często bowiem zdarza się, że opinie, na pierwszy rzut oka bezstronne, są sterowaną propagandą lub wręcz opluwaniem konkurencji. Nieraz widoczne są dziwne "wojenki" na stronach WWW, grupach dyskusyjnych; często dochodzi do podkradania domen produktów konkurencji. Jak widać, każdy chwyt jest tu dozwolony, a animatorzy takich zajęć są zazwyczaj anonimowi. Co gorsza zdarza się, że takie osoby często wypowiadają się pod fikcyjnymi "postaściami" lub kierują armią dziwnych "bohaterów", czyniąc w ten sposób szum wokół siebie lub po prostu niszcząc wyrastającą konkurencję. Bardzo modnym sposobem walki słownej jest puszczanie w obieg plotki, która ma osiągnąć zakładane efekty - celowo wprowadzić przeciwnika w błąd. Coraz częściej zdarzają się też próby narzucania opinii publicznej, odbioru propagandowych newsów, które mają wykreować pozytywny odbiór danej marki lub firmy. Zwykli, szarzy ludzie nie do końca świadomi takiej sytuacji, łatwo ulegają złudnej euforii, a często zdarza się, że przejmują taki sposób "postrzegania", rzeczywistości jako swój własny. No cóż, socjotechnika zaczyna święcić triumfy, a "spam-letter" staje się wykładnikiem "oficjalności i wiarygodności". Smutne jest, że takiej sytuacji ulegają też same media, które z czasem zaczynają powielać ten celowy szum informacyjny. Nie potrafią one oddzielić prawdziwej esencji informacji od propagandy. Public Relation zamiast bronić się przed tym prądem, samo ulega degeneracji i staje się... propagandą. Bo jest jedna niezaprzeczalna różnica - PR ma informować, a propaganda - indoktrynować.

wał! Dziennikarze jako profesjonalści powinni ten stan rzeczy właściwie oceniać.

### Błąd w sztuce

Jednak nie jest do końca tak źle, że dziennikarze są "z zasady" nieprofesjonalni i nie potrafią właściwie wykonywać swojego zawodu. Istnieje przecież spektrum poglądów, które może istnieć niezależnie od siebie. Szkoda tylko, że nie zawsze może ono być odpowiednio dostrzegane. W końcu nikt nie jest nieomylny. Powinniśmy też zrozumieć jeden błąd powielany przez wiele osób (w tym przeze mnie). Ludzie pracujący w mediach są tylko redaktorami, a dziennikarzy jest tylu, ile palców w obu dłoniach. Taki fach nabywa się z wiekiem, doświadczeniami i wykształceniem. Nie obrażając nikogo, musi to trwać wiele lat, a na początku można to tylko nazwać "opisywaniem gier" przez adeptów sztuki pisania. Sam, mimo że pisałem artykuły o grach, Inter-



necie i branży, nie uważam się za prawdziwego dziennikarza. Trzeba mieć jednak świadomość i odwagę by się do tego przyznać. Natomiast wielu domorosłych "redaktorów", zwanych przez niektórych pseudodziennikarzami lub pseudorecenzentami, chodzi w glorii nieomylności i wielkości. Tymczasem są oni tylko zdolnymi kopiistami, czasem translatorami. Ale jest na szczęście spora, ambitna grupa ludzi ze sporym doświadczeniem oraz zapałem do zdobywania wiedzy i umiejętności. To oni stanowią rdzeń gazet czy serwisów internetowych. To oni są opiniotwórcy i stanowią przyszłość tego fachu. I krzywdzącym byłoby tych wartościowych ludzi umieszczać, porównywać z osobnikami psującymi fach redaktora/dziennikarza.

### W wielości siła czy słabość?

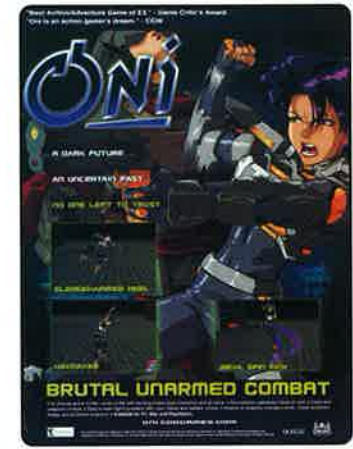
Cieszy tak wielkie spektrum poglądów w mediach, z którymi mamy do czynienia. Równie pokrzepiająca jest duża liczba dystrybutorów, producentów i wydawców. Wokół tego krąży mniej lub bardziej zdolne jednostki. Pytanie tylko, czy ta wielość jest siłą, czy też może słabością?

Jeśli mierzymy to skalą możliwości zaistnienia i wdrożenia własnych pomysłów na życie, można stwierdzić, że idzie ku lepszem. Gdy jednak widzimy często bratobójcze walki o przyszłowiową marchewkę, ogarnia nas zniechęcenie. Wystarczy spojrzeć na maniacką wiarę w przetrwanie i survival w wykonaniu niektórych site'ów, portali, dystrybutorów czy gazet. W Polsce nie dochodzi do fuzji (przed bankrutem :-)). Nikt nie dogada się z konkurencją w imię przetrwania i modernizacji.

U nas jest modna walka do końca, mimo że będzie to oznaczało śmierć wielu uczestników tej swoistej rozgrywki. Przykładem niech będzie sytuacja na rynku portali internetowych w Polsce czy serwisów dedykowanych grom komputerowym. Naprawdę na obu rynkach istnieje realne miejsce dla najwyższej 2-3 silnych firm, plus 2 w kręgu "niszowym". Taka sama sytuacja jest również... wśród dystrybutorów i gazet. W końcu mocny i zdrowy organizm może zaproponować światu więcej niż stado wyleńców "zdołanych rynku". Jednak niektórzy nadal się łudzą że...

### Gwiazdorstwo - sposób na przetrwanie?

Mając znane nazwiska i ich sławę można wiele osiągnąć. Jednak zapomina się, że zazwyczaj takie osoby nie umieją pracować w jednym zespole. To nie oni budują podstawy, które inni ludzie budują w pocie czoła przez długie lata. Pytanie, czy



zatrudnianie gwiazd branżowych jest właściwym krokiem rozwoju? Wszelkie zachodnie i polskie przypadki świadczą o czymś wprost przeciwnym. Liczy się praca od podstaw (np. CD Action), a to nie każdemu musi się podobać. Często słychać głosy potępienia...

Cóż, sami widzicie, jak potężną siłą są media... Szybko potrafią sprawić, że człowiek uważający Internet lub gry za degenerację i pseudobranżę dla pseudoredaktorów, zmienia swój punkt widzenia o 180 stopni i już jest zakochany w tym wszystkim. To jest przyszłość! - wrzeszczą, chociaż jeszcze nie tak dawno na nią pluili.

Gdy siadałem do pisania tego felietonu, z zamysłu miał być on hurra-optymistyczny. Jednak chciałem ostrzec niektórych młodych ludzi, a także postronnych, by Internet czy gazety. Nawet na ten artykuł, który właśnie czytają. Bo przecież piszący te słowa wcale nie musi być wolny od przypadłości poruszanej w swojej "tłóczyści". - Panowie i Panie - więcej krytycyzmu!

\*\*\*

Wydawnictwo FNET oraz re(d)akcja CD Action nie ponoszą odpowiedzialności za poglądy i opinie zawarte w powyższym felietonie.

Disclaimer: Jacek Gadzinowski zastrzega, że wszelkie wyrażane opinie są tylko i wyłącznie jego prywatnymi przemysleniami i nie mają nic wspólnego z firmami, z którymi współpracuje.



# Book of Shadows: Blair Witch 2

*Blair Witch Project osiągnął niebywały sukces. Zrealizowany za kilkadziesiąt tysięcy dolarów, przyniósł ponad 100 mln \$ czystego zysku. Tyle wart okazał się autentyzm, który wykreowano po mistrzowsku, zamazując granicę pomiędzy fikcją filmową a rzeczywistością. Nawet kiedy wiadomo już było, że nie jest to dokument, lecz mistyfikacja, ludzie chcieli zobaczyć ten film. Horror, który nie ocieka krwią, lecz niemal namacalnym przerażeniem.*

Czarny Iwan

**T**eraz wiemy już, jak to zrobiono. Postacie występujące w filmie to aktorzy-amatorzy, którym wręczono skromny scenariusz, wyposażono w ekwipunek i zawieziono do lasu. Mieli tam spędzić kilka dni, korzystając z zapasów żywności pozostawionych w określonych miejscach. Aktorzy nie znali szczegółów projektu, jedynie jego zarys. Chodzili po lesie, odgrywali scenki, przeżywali chwile grozy, gdy realizatorzy straszili ich w nocy. Byli prawdziwi i to właśnie emanuje ze szklanego ekranu.

Nietrudno było się domyślić, że Projekt Blair Witch będzie kontynuowany. Nikt nie zabiłby kury znoszącej złote jajka. W kolejny film zainwestowano 10 mln dolarów. Został zrealizowany przez profesjonalną ekipę filmową. Dobrano młodych, lecz zawodowych aktorów. Zatrudniono specjalistów od efektów specjalnych. Postarano się przekreślić wszystko, czym był "Blair Witch Project" i skonstruowano horror, w którym grupka dzieciaków łazi po domu, powoli osaczana przez wcielone zło. Co ciekawe, ten eksperyment powiódł się, a film, mimo że tak odmienny, wsysa widza w świat iluzji i przerażenia z niesamowitą mocą.

Akcja "Book of Shadows: Blair Witch 2" rozgrywa się w Burkittsville kilkanaście miesięcy po zdarzeniach zarejestrowanych w "Blair Witch

Project". Czwórka internetowych znajomych: Kim Diamond, Erica Geerson, Stephen, Ryan Parker i Tristen Ryler, wyrusza na wycieczkę do okrytych złą sławą Czarnych Wzgórz (Black Hills). Organizatorem i przewodnikiem jest niejaki Jeff Patterson, facet o niezbyt jasnej przeszłości i ogólnie jegomość bardzo podejrzany. Grupa wycieczkowiczów dociera do domu Rustina Parra, który to, jak wiadomo, wypatroszył siedmiorgo dzieci - tłumacząc się tym, że zmusił go do tego "duch starej kobiety". Obozowicze robią sobie w ogródku Parra zakrapianą imprezkę i... budzą się rano wśród resztek sprzętu filmowego i podartego na skrawki scenariusza.

Najdziwniejsze jednak jest to, że nikt nic nie pamięta. Zniknęło gdzieś pięć godzin i nie wiadomo, co się wówczas działo. Cała ekipa wraca do domu Jeffa, starego magazynu stojącego na obrzeżach Burkittsville. Zaczyna się strach, niepewność, podejrzenia. Na ciałach bohaterów pojawiają się dziwne krwawe symbole, ich samych ogarniają przerażające wizje, słyszą płacz dzieci. I jeszcze jedna rzecz nie daje im spokoju. Nie są do końca pewni, czy przyszli z lasu sami... Budzi się niepokój, podejrzenia i wzajemne oskarżenia. Nic nie jest już pewne ani oczywiste. Każdy z bohaterów rozpaczliwie walczy z narastającymi halucynacjami, a może prawdziwymi obrazami? Widz również gubi się pomiędzy iluzją a rzeczywistością, dzięki czemu film z każdą minutą staje się coraz bardziej przerażający. Atmosfera grozy i chaosu otacza i wpija się w odbiorcę.

Zdjęcia do "Księgi Cieni" rozpoczęły się 5 marca 2000 roku w Baltimore i jego okolicach, w stanie Maryland, i trwały 44 dni. Film, mimo że tak odmienny od "jedynki", nakręcony tradycyjną techniką 35 mm, sprawia, że jeszcze długo w nocy nie można zmruczyć oka. Jego magia działa, a to jest chyba najlepsza rekomendacja dla filmu grozy. Czy poznamy zło czające się w lasach Czarnych Wzgórz, czy zostanie ono pokonane? Odpowiedzi na te pytania musicie poszukać w kinie...

dystybutor Artisan Entertainment

## Historia "Wiedźmy z Blair" i zdarzeń przedstawionych w Blair Witch 1

Parafia Blair mieściła się w północno-środkowym Maryland, dwie godziny drogi od Waszyngtonu.

### Luty 1785

Kilkoro dzieci oskarża Elię Kedward o zabicie ich do jej domu i ściąganie im krwi. Kedward zostaje wygnany ze wsi w środku zimy i podobno umiera w lesie.

### Listopad 1786

Przed końcem zimy wszyscy oskarżyciele Kedward wraz z półwiosną dziećmi zamieszkujących miasteczko znikają.

### 1824

Na miejscu Blair powstaje miasteczko Burkittsville.

### Listopad 1940 - maj 1941

Uproszczony zostaje siedmiorgo dzieci z okolic Burkittsville.

### 25 maja 1941

Stary pustelnik Rustin Parr odwiedza miejscowy targ, oświadcza ludziom, że jest "absolutnie ekologiczny". Kiedy policja po czterogodzinnej wędrówce dociera do jego odosobnionego w lesie domu, znajduje w piwnicy ciała siedmioro dzieci. Każde z nich - potawione wnętrzności - było ofiarą rytualnego mordu. Parr przyznaje się do wszystkiego, opowiadając ze szczegółami, że zrobił to dla "ducha starej kobiety", która zamieszkuje lasy wokół jego domu. Szybko zostaje uznany winnym i powieszony.

### 20 października 1994

Studentzi Montgomery College - Heather Donahue, Joshua Leonard i Michael Williams, przyjeżdżają do Burkittsville. Ich celem jest przeprowadzenie wywiadów z mieszkańcami na temat legendy o wiedźmie z Blair. Heather rozmawia z Mary Brown, niepozorną starą kobietą, która całe życie mieszkała w tej okolicy. Mary twierdzi, że któregoś dnia około Tappo Creek widziała wiedźmę z Blair, która przybrała formę pół-człowieka, pół-bestii.

### 21 października 1994

Wczesnym rankiem Heather rozmawia z dwoma wędkarzami, którzy informują ją, że Coffin Rock znajduje się około dwudziestu minut od miasta i można tam łatwo dojść starym drogą. Zaraz potem filmowcy wędrują do lasu Black Hills i ślad po nich ginie.

### 19 czerwca 1995

Sprawa zostaje zamknięta jako niewyjaśniona.

### 16 października 1995

Studentzi antropologii Uniwersytetu Maryland znajdują zekopany pod fundamentami stoletniej chaty marynarski worek. Worek zawiera puszkę z taśmą, kasety DAT, wideokasety, kamerę Hi-8, dziennik Heather i kamerę filmową CP-16. Po dokładnym sprawdzeniu znaleziska szeryf Burkittsville - Ron Cravens, ogłasza, że 11 rolek czarno-białego filmu i 10 kaset Hi-8 faktycznie jest własnością Heather Donahue i jej ekipy.

### 15 grudnia 1995

Po wstępny przegląd zawartości worka niektóre fragmenty nagnień zostają pokazane rodzinom. Angie Donahue zauważa pewnie niezwykle zdarzenie, ale nie ma w nich nic, co by wyjaśniało zagadkę. Rodziny kwestionują dokładność analiz i zdejdują ponownego rozpatrzenia całej sprawy.

### 16 października 1997

Znalezione materiały ukazujące ostatnie dni życia trojga filmowców: Heather Donahue, Joshua Leonard i Michaela Williamsa, zostają przekazane ich rodzinom. Angie Donahue podpisuje kontrakt z Haven Films. Z otrzymanych taśm firma zobowiązuje się ułożyć w całość wydarzenie, które miały miejsce między 20 a 28 października 1994 roku.

Opisowano na podstawie materiałów dystrybutora.

# K S I E G A C I E N I BLAIR WITCH 2



WIEDŹMA POWRACA DO KIN 23 LUTEGO  
zobacz na stronie <http://blair.filmweb.pl>



# Na tropach chemii

Program, jak reklamują wydawcy, jest pierwszą aplikacją multimedialną uczącą chemii uczniów gimnazjum i szkoły średniej o profilu podstawowym. "Na tropach chemii" uczy m.in. symboli i właściwości pierwiastków lub poprawnego rozwiązywania zadań i równań chemicznych.

Kazimierz Serwin

**P**o świecie reakcji chemicznych, związków i pierwiastków użytkowników oprowadza tajemniczy Detektyw, rezolutor Asia i przemądrzały Mateusz. Według autorów, wyboru bohaterów dokonano po licznych testach i uwagach osób reprezentujących docelową grupę odbiorców.

## Budowa programu



Po programie oprowadzają sympatyczne postacie.

Aplikacja została podzielona na dziewięć części:

- ćwiczenia,
- podręcznik,
- megatest,
- tablicę Mendelejewa,
- grę "Atomki",
- słownik,
- ciekawostki,
- zadania,
- tablicę najlepszych.

## Ćwiczenia i testy

Ćwiczenia sprawdzają wiedzę z zakresu chemii organicznej i nieorganicznej, pierwiastków i związków chemicznych, a także kontrolują umiejętność rozwiązywania równań chemicznych, znajomości terminów oraz definicji związanych z najważniejszymi zagadnieniami.

Wzorcem dla testów były modne, wykorzystywane zwłaszcza podczas egzaminów wstępnych, testy kompetencyjne. Sprawdzają one m.in. umiejętność logicznego myślenia, zdolność łączenia wiedzy z kilku dziedzin nauki i wymagają selekcji świeżo poznanego materiału. Dla każdego z głównych działów chemii oraz do pojęć w słowniku przeznaczony jest zestaw pytań testujących. Zadania zbudowane są z polecenia i właściwego ćwiczenia. W programie występuje ich kilka rodzajów: wybór jednej poprawnej odpowiedzi z kilku, zaznaczenie więcej niż jednej odpowiedzi, przenoszenie i upuszczanie wyrazów, wzorów chemicznych w odpowiednie miejsce, wpisywanie poprawnych rozwiązań. Program umożliwia dotarcie do ćwiczenia na trzy sposoby:

- Testu (wszystkie ćwiczenia z danego działu),
- Nauki (15 wylosowanych ćwiczeń),
- Megatestu (50 ćwiczeń wylosowanych ze wszystkich działów).

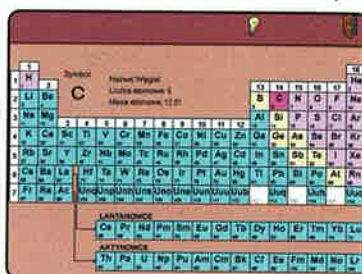
## Podręcznik

Podręcznik jest zbiorem wiadomości z chemii wymaganych od ucznia gimnazjum i szkoły średniej (profil podstawowy). Wszystkie rozdziały podręcznika można drukować. Użytkownik znajdzie w nim materiał podzielony na dwa duże działy: chemię nieograniczoną i organiczną. I tak w pierwszym z nich bohaterowie programu zapoznają ucznia m.in. z budową atomu, rodzajami wiązań i reakcji chemicznych, pojęciem mola i wykorzystaniem w praktyce stężenia molowego; w drugim - z różnymi postaciami węgla, tłuszczami, cukrami i białkami.

## Tablica Mendelejewa

Jest ona bardzo wygodna w obsłudze, po najechaniu kursorem na symbol pierwiastka pojawia się jego liczba atomowa i masowa, a

po kliknięciu krótki opis, czyli występowanie w przyrodzie i zastosowanie. Wciśnięcie ikonki "Opisy tablicy" spowoduje wyświetlenie okna z informacjami o układzie okresowym i związanymi z nimi ciekawostkami.



## Słownik. Ciekawostki. Zadania

Pod szufladkami komody ukryto słownik pojęć chemicznych, ciekawostki i zadania. Słownik zawiera 120 pojęć chemicznych i ciekawostki wyjaśniające praktyczne zastosowanie chemii w życiu codziennym i przedstawiające mało znane fakty. Zadania są typowymi, najczęściej występującymi w klasówkach, ćwiczeniami. Można je rozwiązywać samodzielnie od początku do końca, można też wspierać się widocznymi na ekranie podpowiedziami - opcja nadzwyczaj przydatna dla wszystkich uczniów mających problemy z tym zagadnieniem. Zadania są podobne do cierpliwego nauczyciela, który tłumaczy, krok po kroku, jak należy znaleźć poprawną odpowiedź.

## Gra "Atomki"

"Atomki" to gra polegająca na zbudowaniu modelu związku chemicznego (kilkadziesiąt przykładów) z molekuł porzucanych po labiryncie. Kształci ona wyobraźnię przestrzenną oraz pomaga w zapamiętaniu trudnych wzorów związków.

## Podsumowanie

"Na tropach chemii" to następny program z serii, której pierwszą pozycją była aplikacja "Na tropach języka polskiego". Prosty i intuicyjny interfejs nie sprawi żadnego kłopotu.

Młodego użytkownika mają zachęcić animacje z komentarzami bohaterów (reagują na postępy lub ich brak w nauce). Jak dla mnie, mającego słabą wyobraźnię, jeśli chodzi o reakcje chemiczne, za mało jest prezentacji multimedialnych, a za dużo informacji encyklopedycznych, które można wszak znaleźć w każdym podręczniku. Program nie wykorzystuje istotnych zalet multimedialnych, a więc animacji, trójwymiarowych obiektów, minifilmów wideo. Brak tych elementów, stanowiących o wartości programu multimedialnego, znacznie obniża wartość "Na tropach chemii".



Jeżeli chodzi akurat o ten przedmiot, to aż się prosi, żeby urządźć pokaz reakcji chemicznych i umożliwić przeprowadzanie wirtualnych doświadczeń za pomocą komputera. Zawsze to bezpieczniejsze. □

# Komputer ABC

Komputer jaki jest, każdy widzi. Tak przynajmniej mi się wydaje, bo naprawdę zaskakująco duża rzesza użytkowników PC-tów nie wie, że tam, w tym dziwnym pudełku, kryje się całkiem skomplikowany organizm. Nieraz przydałoby się jednak wiedzieć, co w peccie piszczy. Przecież nasza maszyna z dnia na dzień staje się coraz bardziej przestarzała. Nie daj Boże, jeszcze czasem coś się psuje. I co wtedy? Kiedy nie wiadomo, co tak naprawdę się popsło, jak dokonywać niezbędnych zmian? Możemy oczywiście skierować się do serwisu, poprosić oświeconego znajomego lub też skorzystać z oferty firmy Infomedia SC i sięgnąć po magazyn "Komputer od A do Z".

## YASIU

Został on przygotowany przez wspomnianą już firmę, która współpracowała z portalem Wirtualna Polska. W efekcie powstała seria edukacyjna nosząca nazwę "Strefa CD" i do niej właśnie należy "Komputer od A do Z". Całość składa się z dwóch części, kilkustronicowego magazynu oraz dołączonego do niego kompaktu stanowiącego główny element zestawu. Zawartości gazetki nie będę tu szczegółowo omawiał. Znajduje się w niej - oprócz instrukcji do programu - kilka tekstów dotyczących budowy komputera. Jednak zdecydowanie więcej informacji umieszczonych jest na krążku.

Zawarta na nim aplikacja nie musi być instalowana, można ją uruchomić bezpośrednio z płyty. Opłaca się jednak skopiować część plików na twardy dysk, szczególnie jeśli dysponujemy połączeniem z Internetem. Wtedy bowiem "Komputer od A do Z" pokazuje, na co naprawdę go stać. Potrafi automatycznie przeprowadzać aktualizacje - łącząc się ze stroną WWW - oraz



umożliwia łatwy dostęp do wielu ciekawych stron dotyczących omawianego sprzętu. To jednak tylko przydatna ciekawostka, już wracam do tematu. Celem programu jest, jak wskazuje jego podtytuł, prezentacja wszystkich elementów składowych współczesnego peceta oraz urządzeń peryferyjnych, jakie można do niego przyłączyć. Każdy z tych elementów został opisany dość szczegółowo i, co bardzo ważne, nie użyto w opisie sterylnego, spręgowanego języka. Obok tekstu omawiającego dany element w sposób ogólny (czyli jego podstawowe funkcje, parametry

itp.) pojawiają się również teksty o sposobie działania urządzenia, historii jego powstania, a także - co niezmiernie ważne - przedstawiany jest sposób jego instalacji. Bardzo często tekst towarzyszący urządzeniu jest okraszony ilustracjami, animacjami przestrzennymi i filmami.

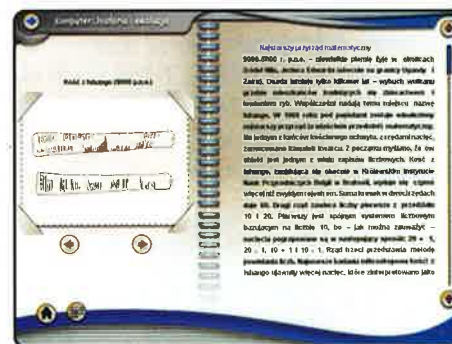
Pozwala to zrozumieć procesy zachodzące wewnątrz urządzeń, a tym samym lepiej je wykorzystać.

Jedna kategoria artykułów charakteryzuje się tym, że obok każdego z nich pojawia się film. Są to teksty dotyczące instalacji omawianych urządzeń. Muszę przyznać, że korzystając z tekstu i filmu, każdy w miarę sprawnie obywatel da sobie radę z instalowaniem urządzeń. Trzeba oczywiście zaznaczyć, że ani producent programu, ani my nie ponosimy odpowiedzialności za ewentualne awarie.

Dość interesującą częścią programu jest ciekawie napisana i bogato ilustrowana historia informatyki. Okazuje się, że autorzy potrafili początki tej dziedziny odnaleźć bardzo dawno, bo w starożytnym przyrządzie matematycznym - kościach z Ishango, które podobno pochodzą sprzed 7000 lat p.n.e. Encyklopedia kończy się informacjami o procesorze Pentium 4. Niestety, tempo postępu w tej dziedzinie sprawia, że właściwie co miesiąc należałoby dopisywać nowe hasła. Ale nie jest to aż tak ważne, encyklopedię wykonano dobrze i z pewnością dla wielu użytkowników programu okaże się przydatna.

To tyle, jeśli chodzi o zawartość. Wypadałoby napisać jeszcze kilka słów o obsłudze aplikacji. Jej ekran główny przedstawia biurko, na którym stoi sprzęt komputerowy, książki i globus. Klikając te elementy, przenosimy się do dalszych części programu, gdzie dokonujemy kolejnych wyborów. Gdy dojdziemy już do sedna sprawy, możemy zabrać się za czytanie i oglądanie. Teksty pełne są linków, które odesłają nas do informacji w innych częściach programu lub też do stron WWW. Większość sprzętu wyposażono w linki do stron producentów, a dzięki opcji Zakupy możemy połączyć się z dedykowanym programowi serwerem WWW zawierającym zestawienie aktualnych cen.

Oczywiście nie zabrakło indeksu alfabetycznego, możliwości drukowania itp. Aplikacja jest naprawdę porządnie wykonana, zawiera sporo przydatnych - nawet doświadczonym użytkownikom - informacji i wydatnie mi się, że cena poniżej 30 złotych powinna wielu użytkowników komputerów skłonić do jej zakupu. Osobiście szczególnie polecałbym ją na lekcjach informatyki w szkołach, gdyż rzadko kiedy ucy się tam czegoś przydatnego. □



INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
Edgard Multimedia  
**Dystrybutor:**  
Edgard Multimedia  
**Internet:**  
http://www.edgard.com.pl  
www.protesor.pl  
**Wymagania:**  
P133, Win95, 98, Me lub NT 4.0  
PL, CD-ROM x8, 16 MB RAM  
**Cena:**  
49 zł

INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
Infomedia SC  
**Dystrybutor:**  
Infomedia SC  
**Internet:**  
http://www.strefacd.pl  
**Wymagania:**  
486DX, CD-ROM,  
Windows 9x  
**Cena:**  
24,95 PLN





# Encyklopedia Omnia 2001

Ludność od zarania swoich dziejów starała się gromadzić wiedzę w rozmaity sposób, spisując kroniki, kompendia wiedzy, gromadząc mapy, z których składano atlasy, tworząc rozmaite locje i (niekiedy bardzo zazdrośnie strzeżone przed innymi) ruty. Z tego wszystkiego powstały w końcu encyklopedie, które mniej więcej w połowie XVIII-go wieku przybrały kształt, jaki znamy - opasłe tomiska oprawne w solidną skórę, niekiedy z okuciami na krawędziach, samym wyglądem budzące szacunek dla zawartej w nich wiedzy. Wiedza ta bywała niekiedy zwodnicza, pierwsza polska encyklopedia księdza Chmielowskiego, oprócz rzetelnych informacji, zawierała również wierutne bzdury... co zresztą nie było wynikiem złej woli autora, tylko ogólnie niskiego stanu ówczesnej wiedzy o otaczającym świecie ("Komety jest wapor suchy y gorący..."). Inna z kolei encyklopedia, a mianowicie wydana za Stalina Wielka Encyklopedia Radziecka, nie uszczęśliwiła się ideologicznego zabarwienia i np. pod hasłem "Cybernetyka" zawiera wyjaśnienie, że jest to "burżuazyjna pseudonauka wymyślona na szkodę klasy robotniczej".

Andrzej Sawicki

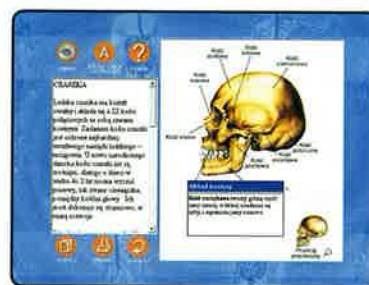
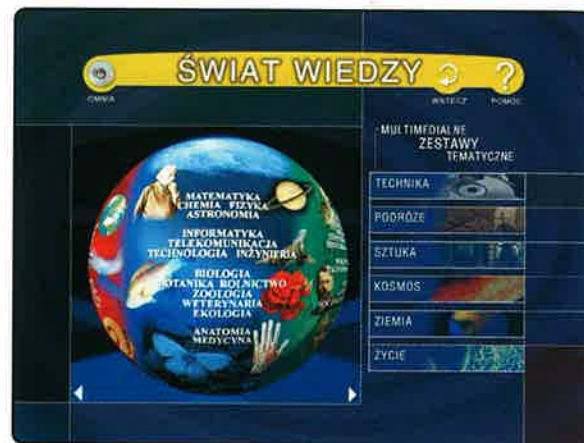
Porównując zawartość niektórych edycji, encyklopedie zawsze pięknie wyglądały na półkach - rząd bogato zdobionych, jednakowych tomów, budzących zaufanie do zawartej w nich wiedzy. Czy rozwój multimedialnych podręczników kres? Omawiana przeze mnie Encyklopedia OMNIA 2001 wygląda nieco mniej nobliwie... to w końcu jedno, dość zresztą lekkie pudełko. Ale, w co niełatwo uwierzyć, nie ustępuje zawartością Encyklopedii Powszechnej PWN, bijąc tamtą na głowę dostępnością i atrakcyjnością haseł.

Aby dać wam niejakie pojęcie o tym, z czym będziecie mieli do czynienia, powiem tylko, że OMNIA 2001 zawiera 55 000 haseł, 6500 zdjęć i ilustracji, 600 map, 450 nagrań dźwiękowych i 139 filmów oraz animacji. Dwie ostatnie pozycje dobitnie pokazują wyższość multimedialnych nad tradycyjnymi środkami zapisu informacji. Rzecz w tym, że "papierowe" encyklopedie nie dają żadnych możliwości animacyjnych, które - odpowiednio wykorzystane - potrafią przekazać znacznie więcej informacji niż zwykłe środki przekazu.

Całość informacji zgromadzono w kilku grupach. Są to: Encyklopedia, Dziedziny, Mediateka, Słownik Wyrazów Obcych, Historia, Atlas świata, Świat Wiedzy, Podróże w 3D, Ludzie i Internet. Dowolne

hasło można wyświetlić wraz z przypisanymi mu zdjęciami i ilustracjami, a funkcja Superlink umożliwia wyszukanie odnośników kojarzących się z danym słowem. Hasło może zostać znalezione według tematu, rodzaju multimedialnych oraz operatorów logicznych (do których wprowadzamy kilka wyrazów, np. "Krzyżacy, bitwa", co wyjdzie, wiadomo - łomot). Można też skorzystać z wyszukiwania pełnotekstowego, w którym konkretny wyraz jest poszukiwany we wszystkich hasłach Encyklopedii.

Encyklopedia Omnia 2001 zawiera też elektroniczną wersję słownika Władysława Kopalińskiego (20 000 haseł). Zawiera również Almanach z hasłami zestawionymi w kilkudziesięciu tablicach - odsyła do niego odpowiedni wskaźnik na ekranie Słownika.



Bardzo dobrze opracowana jest część historyczna, ustawiona według osi czasu, którą można przewijać, wybierając kolejne okresy historyczne. W każdej z epok można zajrzeć do opracowań zawierających artykuły dotyczące historii

Polski, filozofii, religii, literatury, sztuki i architektury oraz rozwoju nauki i techniki.

W części dotyczącej ludzi zawarto około 9000 biogramów ważnych postaci z dziejów świata, które można wyszukiwać chronologicznie, a także według dziedzin, w jakich się odznaczyli (Uczni i Wynalazcy, Artyści, Pisarze, Myśliciele i Politycy - dziwne, zawsze uważałem, że są to pojęcia nie mające żadnego wspólnego mianownika - Postacie historyczne, Ludzie sceny, filmu i sportowcy).

Atlas Świata wyświetla globus, który można swobodnie obracać i uzyskiwać jego kolejne zbliżenia, aż do mapy wybranej części świata, regionu oraz państwa. Wszystko to można wrzucić na drukarkę i tylko od jej możliwości zależy jakość wydruku żądanej strony. Podobnie zresztą rzecz się ma z zaletami Omnii, o których mówiłem poprzednio. Masz też do dyspozycji interaktywne mapy tematyczne, ukazujące np. rozmieszczenie minerałów, ludów, najważniejsze ośrodki przemysłu lub kultury.

Świat Wiedzy to multimedialne zestawy z sześciu działów (Technika, Podróże, Sztuka, Kosmos, Ziemia, Życie). W bardzo atrakcyjny sposób ukazano kilkadziesiąt haseł (ja na przykład obejrzałem sobie odkrywanie Wschodu, sposób ich prezentacji nigdy nie byłby możliwy w zwykłej encyklopedii), wzbogacając je o animacje, rysunki, portrety i zdjęcia.

Podróże w 3D to zestaw panoramicznych zdjęć i trójwymiarowych plansz pozwalających na oglądanie haseł pod różnymi kątami (płynne obracanie wizerunku myszą) lub "wchodzenie

do ich wnętrza". Znajdują się tu zdjęcia słynnych zabytków, plansze przedstawiające funkcje ludzkiego serca czy silnika samochodowego.

Hasła Encyklopedii Omnia 2001 zgromadzono też w kilkunastu grupach tematycznych, z których warto wymienić np. Encyklopedię Sportową. Zawarto w niej bardzo wiele informacji ze świata sportu. Poznajemy sekrety 14 wybranych dyscyplin sportowych i oglądamy krótkie filmy i animacje przedstawiające elementy tych dyscyplin. Możemy też zobaczyć artykuły dotyczące 29 innych konkurencji sportowych i ich zdjęciową dokumentację. Osobny dział poświęcono mistrzom sportu, a także sportowemu sprzętowi, wymiarom boisk i bieżni.

Na szczególną uwagę zasługuje Atlas Ciała Ludzkiego, który umożliwia interaktywną podróż po ludzkim ciele. Składa się z 11 plansz przedstawiających układ kostny, nerwowy, mięśniowy, krwionośny itd. Wszystko to jest barwne, kolorowe i ukazane niezwykle przejrzysto.

Dział literatury polskiej składa się z biogramów kilkudziesięciu największych autorów (Twórcy), streszczeń i krótkich interpretacji najważniejszych utworów literackich (Dzieła), charakterystyk okresów literackich (Epoki), form (Rodzaje i Gatunki), małego słownika pojęć z teorii literatury (Terminy) i wybranych fragmentów około setki dzieł (Wypisy) oraz słynnych cytatów z literatury polskiej (Cytaty). Całość uzupełnia Quiz, w którym użytkownik może sprawdzić swoją znajomość literatury ojczystej. Niżej podpisany nie popisał się z pewnością, osiągnąwszy na poziomie trudnym z literatury romantycznej 70% trafnych odpowiedzi. Jak już raz napisałem, wbrew temu, co się powszechnie sądzi, nie jestem wszechwiedzący.

Galeria malarstwa pokazuje nam 233 najciekawsze obrazy w historii sztuki. Są to reprodukcje o wysokiej rozdzielczości, które w tej rozdzielczości możemy sobie wydrukować. Mamy też opcję powiększenia, pozwalającą na dokładniejsze przyjrzenie się fragmentowi kompozycji.

Wirtualne wyprawy pozwalają nam na podróż po siedmiu trasach, umożliwiając zwiedzenie średniowiecznego zamku, renesansowego pałacu czy Wenecji. Są tu także działy Paleontologia, Archeologia rzymska, Teatr i przyszłość. Wszystkie hasła są obficie zaopatrzone w komentarze.

Na koniec mamy jeszcze Prezentację 3D, z których możemy sporo się dowiedzieć np. o funkcjonowaniu komputera czy konkretnych wydarzeniach XX wieku (a to za sprawą filmowej kroniki najciekawszych wydarzeń ostatniego stulecia). W 24 filmach archiwalnych pokazano m.in. lądowanie człowieka na księżycu,

upadek muru berlińskiego czy podróż Marka Kamińskiego na biegun.

I na koniec gra. Tak jest, Omnia 2001 zawiera grę komputerową (od razu powiem, że jej realizacja jest taka sobie), w której gracz staje przez zadaniem uratowania Ziemi przed katastrofą. W tym celu musi dokładnie poznać świat, który ma uratować. Grywalność nie jest najwyższego lotu, ale to w końcu tylko dodatek. Gra ma kilka rozmaitych trybów. Możesz więc śledzić rozwój naczelnych i rodzaju ludzkiego w trybie Sapiens. W trybie Geo poznasz budowę Ziemi i oglądasz formowanie się planety, kontynentów, mórz i oceanów. Wybrawszy Ewolucję, będziesz świadkiem rozwoju świata organicznego, od prostych organizmów jednokomórkowych, po ssaki. Możesz zagrać w Przyszłość i spróbować uporać się z konfliktami, jakie w roku 2020 zagrażają całej planecie - a jest ich kilka, od kryzysów politycznych, po katastrofy ekologiczne. Wybieraj.



rając tryb Środowisko, będziesz budował ekosystem i poznawał mechanizmy, jakie w nim działają. I wreszcie Człowiek - poznasz rozmaite tajemnice budowy ludzkiego organizmu.

Wszystko, co napisałem do tej pory, może w sposób niezbyt dobitny podkreślać główną zaletę Encyklopedii Omnia 2001, więc przypomnę ją raz jeszcze. Omnia 2001 jest chyba pierwszą w pełni multimedialną encyklopedią, która znakomicie wykorzystuje możliwości współczesnej informatyki i sprzętu. Oglądając np. lwa, możemy usłyszeć jego ryk (jeśli mamy głośniki, ale to już dzisiaj standard). Badając średniowieczny zamek, naprawdę wchodzimy do jego wnętrza i zaglądamy do poszczególnych fragmentów budowli - cały czas mając możliwość skorzystania z komentarza informującego, że to, na co patrzymy, to są blanki (zwane inaczej krenelażem), a tamto znowu - to otwór dla łuczników. Wybrawszy galerię, możemy sobie pooglądać najwybitniejsze dzieła światowej sztuki, i to w miejscach ich stałej ekspozycji - co też nie jest bez znaczenia. Wszystkiemu towarzyszy odpowiednia i świetnie wykonana muzyka.

Mówiąc krótko - poleciłbym Encyklopedię Omnia 2001 każdej szkole, gdybym nie wiedział, jaki jest stan majątkowy wielu szkolnych bibliotek. Tak czy inaczej, warto ją mieć - ogromna ilość informacji podana w bardzo atrakcyjnej formie.

Jedynym - małym - zgrzytem mogą być spore wymagania sprzętowe. Artykuł poniżej piszę na wcale niekiepskim sprzęcie (P II 350, 128 MB RAM, karta graficzna Riva TNT2 Creative Labs) i niekiedy odnosiłem wrażenie, że program jakby się lekko gubi. Niektóre polecenia wykonywał wolno i z jedną aplikacją do drugiej przechodził z oporami. Ale jak się chce mieć dobrą jakość odtwarzania programu (nie lubię anglicyzmów stosowanych bez potrzeby i nie użyję słowa "performance"), to - niestety - trzeba mieć dobry sprzęt.

Limitowana edycja oprogramowania - tylko 1000 szt.

## SUPER KOREPETYCJE...

POPRAW OCENY...

ZOSTAŃ PRYMUSEM...



## MATEMATYK

to największy na rynku polskim  
MULTIMEDIALNY PROGRAM  
DO NAUKI MATEMATYKI  
z zakresu szkoły podstawowej, gimnazjum  
i egzaminów do szkół średnich.  
Opracowany zgodnie z zaleceniami MEN.

Pełni rolę podręcznika  
(2500 stron, 5000 rozwiązanych zadań !!!),  
domowego korepetytora i pomaga rozwiązywać  
zadania domowe.  
Gwarantuje szybkie postępy w nauce  
i doskonałą zabawę!



## Polonista

Program do nauki gramatyki i ortografii  
języka polskiego z zakresu szkoły podstawowej.  
Zawiera doskonale opracowany podręcznik,  
dyktando o różnym stopniu trudności, teksty  
i ćwiczenia gramatyczne. Jest doskonałym  
korepetytorem, który pomoże Ci w nauce  
oraz przygotuje na egzaminy  
do szkół średnich.

## GRATIS

## KUP WYSŁUKOWO

OTRZYMASZ GRATIS ... !!!



(071) 3134108

Faterbit A.P.H. • 55-200 Olawa • ul. B. Chrobrego 20c/15

\* do ceny dołączamy koszt wysyłki

INFO • INFO • INFO  
Producent:  
DeAGOSTINI MultiMedia  
Dystrybutor:  
DeAGOSTINI MultiMedia  
Internet:  
http://www.omnia-online.pl  
Wymagania:  
Windows 95/98/ME  
Pentium 166 MHz  
CD ROM x 4, (zalecane x8)  
16 MB RAM (zalecane 32 MB)  
Karta graficzna SVGA True  
Color lub High Color  
16-bitowa karta dźwiękowa  
zgodna z Sound Blaster  
110 MB wolnej przestrzeni na  
HD  
Cena:  
199 zł



# Flora ojczysta

*Flora to zbiór gatunków (ogólnie taksonów) roślin żyjących obecnie lub wymartych (flora kopalna) na danym obszarze geograficznym lub środowisku. Flora to również nazwa programu multimedialnego wydanego przez firmę z Grodziska Mazowieckiego, Stigmę s.c. Pełna nazwa aplikacji: Flora ojczysta, automatycznie określa ramy zawartego w programie materiału. Jest to klucz do oznaczania i atlas roślin naczyniowych Polski.*

Andrzej Sitek

Należy podkreślić, że Flora ojczysta nie jest klasyczną encyklopedią ani atlasem, choć zawiera oba te składniki. Przede wszystkim jest komputerowym kluczem do oznaczania roślin (patrz ramka). Obecnie jest to jedyne takie narzędzie w Polsce i jedno z nielicznych w Europie. Program powstał 5 lat, a pracowało nad nim 7 autorów, głównie z Uniwersytetu Warszawskiego i Toruńskiego. Najkrócej i najprościej mówiąc, aplikacja z Sigmy pozwala użytkownikowi poznać nazwę określonej rośliny, a zarazem zdobyć wszelkie informacje i dane, które jej dotyczą. W tym celu możemy posługiwać się specjalistycznymi kluczami w formie książkowej. Te jednak są dość skomplikowane i wymagają sporej wiedzy własnej użytkownika. Aplikacja komputerowa jest pozbawiona tych wad, chociaż, niestety, zyskuje inne (komputera nie da się zabrać na wycieczkę po lesie).

Adresatem Flory ojczystej będą zarówno osoby zawodowo związane z badaniem, kształtowaniem bądź ochroną szaty roślinnej (botanicy, ekolodzy, leśnicy, doradcy rolnicy, specjaliści ds. ochrony środowiska, inżynierowie krajobrazu), jak i nauczyciele, studenci, uczniowie oraz miłośnicy przyrody.

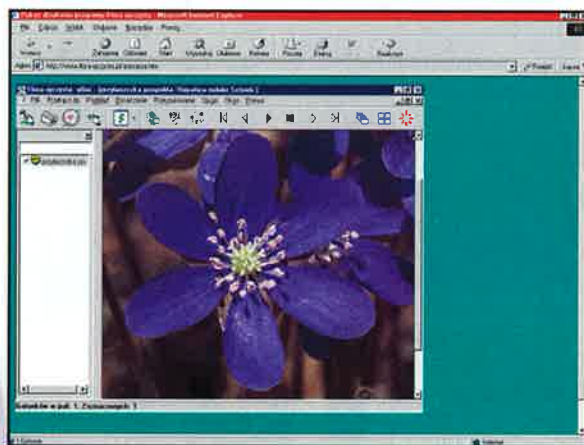
Program oferuje informacje dotyczące ponad 1200 gatunków polskiej flory. Znajdziemy w nim narzędzia do identyfikacji polskich roślin naczyniowych, atlas roślin, zawierający ponad 3800 zdjęć, kompendium wiedzy - tezaurs - przydatny przede wszystkim uczniom i studentom, hipertekstowy słownik terminów botanicznych wraz z zestawem schematycznych rysunków.

Klasyczne klucze dychotomiczne to narzędzie, które - mimo że powszechnie używane - wykazuje pewne braki. Konieczna może być np. odpowiedź na szereg szczegółowych pytań. W takim i w innych wypadkach oznaczenie rośliny bywa bardzo utrudnione, a użytkownik skazany jest na przeglądanie opisów wszystkich możliwych gatunków. Aplikacja komputerowa jest zasadniczo pozbawiona tych wad. Przede wszystkim użytkownik ma znacząco swobodę wyboru wiadomości o roślinie, które chciałby wykorzystać do jej oznaczenia. Dzięki opcji tzw. Klucza wielodostępowego można wykorzystać najbardziej podstawowe spostrzeżenia, poczynając od cech rośliny, które w pierwszej kolejności "rzucają się w oczy", lub cech o drugorzędowym znaczeniu taksonomicznym: barwa okwiatu, wysokość rośliny.

W programie komputerowym nie zabrakło oczywiście tradycyjnych kluczy dychotomicznych (tworzone dynamicznie przez program dla dowolnej grupy gatunków). Możliwe jest sklasyfikowanie rośliny, z wykorzystaniem trybu eksperta (pytanie-odpowiedź), czy też opis rośliny "własnymi słowami".

W atlasie umieszczony zostaje zestaw zdjęć odpowiadający bieżącemu zakresowi przeszukiwania. Wszystkie fotografie i ryciny mają wysoką, na pewno zadowalającą jakość. Do przeszukiwania puli zdjęć służy specjalny panel, który umożliwia przewijanie, zatrzymanie, wyświetlenie pierwszego lub ostatniego zdjęcia z puli.

Opracowanie interfejsu użytkownika jest uniwersalne, zgodne z okienkową strukturą aplikacji systemu Windows, dzięki czemu posługiwanie się narzędziem nie nastręcza żadnych trudności. Może się wydawać, że konstrukcja programu jest odrobinę za



surowa i nieco uboga, ale biorąc pod uwagę, że jest to aplikacja o specyficznych, typowo funkcjonalnych cechach, takie rozwiązanie wydaje się optymalne. Na koniec warto dodać słowo o oprawie muzycznej. Tęm dźwiękowym jest kilkanaście fragmentów z repertuaru muzyki poważnej (np. Chopin - Preludium H-dur op. 28 nr 11). Użytkownik może wybrać dowolny podzbiór dostępnych plików MIDI oraz ustalić kolejność ich odtwarzania (według listy lub losowo). W programie zamieszczono także bardzo solidnie przygotowany plik pomocy, który nie służy jedynie jako narzędzie awaryjne, lecz jest dokładnym przewodnikiem dotyczącym struktury i zawartości programu.

Solidność i prostota Flory ojczystej sprawiają, że jest to narzędzie zarówno dla zastosowań profesjonalnych, jak i amatorskich. Identyfikacja rośliny za pomocą programu z Sigmy jest na ogół znacznie łatwiejsza i szybsza, niż przy użyciu tradycyjnych kluczy. Cena Flory ojczystej, która wynosi 99 zł, na pewno nie jest wygórowana. Program z Sigmy to dobry, rzetelny produkt, godny polecenia.

## Jak nazywa się ten kwiatek?

Potrzeba powiązania rośliny z właściwą nazwą zwykle nie jest zaspokojona dla niej samej. Chcąc dowiedzieć się czegoś o biologii, ekologii, właściwościach leczniczych itp. danego organizmu, najpierw należy ustalić jego nazwę. Dopiero wtedy otrzymujemy dostęp do wszelkiej wiedzy na jego temat, gdyż ta ostatnia porządkowana jest właśnie za pomocą nazw obiektów, do których się odnosi. Jeśli odpowiedź na proste pytanie: "co to jest?" nie jest znana, najlepiej poradzić się specjalisty (taksonoma lub florysty). Niestety, ten nie zawsze bywa dostępny. Dla większości badaczy nietaksonomów oraz praktyków (nauczycieli, doradców rolniczych, leśników) jedynym sposobem ustalenia nazwy nieznanego organizmu jest jego identyfikacja z użyciem klucza do oznaczania. Do niedawna dzieła tego rodzaju kojarzone były z opracowaniami książkowymi. Ostatnie lata przyniosły klucze do oznaczania mające postać programów komputerowych.

Ireneusz R. Moraczewski  
(Warsaw University, Department of Plant Systematics and Geography)

## CD KATALOG SAMOCHODY ŚWIATA

Bogato ilustrowany oraz uzupełniony filmami katalog zawiera zgromadzone w bazie danych opisy oraz dokładne dane techniczne samochodów z całego świata. „CD Katalog Samochody Świata 2000” ma nową szatę graficzną, zawiera 1700 pełnoekranowych zdjęć, 12 filmów, a także słownik techniczny, zestawienia rocznej sprzedaży i produkcji samochodów w Polsce i na świecie, opisy i zdjęcia 27 modeli aut nominowanych do tytułu „The Car of the Century” (Samochód Stulecia).



## ZABYTKI POLSKI

Seria multimedialnych dysków przedstawiająca najpiękniejsze, a przede wszystkim bliskie każdemu Polakowi miejsca w naszym kraju. Dyski są przygotowane w formie bogato ilustrowanych albumów, wzbogaconych odpowiednią muzyką, animacjami i fragmentami filmów. Oglądanie albumów jest nie tylko multimedialną wędrówką po zabytkach Polski, lecz także podróżą przez stulecia naszej historii.

Dopelnieniem multimedialnego albumu o Jasnej Górze jest płyta muzyczna pt. „Auditum de coelis”. Prezentowana na płycie muzyka sakralna została „odkryta” w jasnogórskim archiwum i opracowana na podstawie zachowanych tam rękopisów.

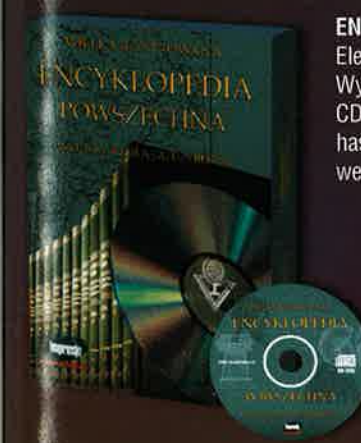


## ENCYKLOPEDIA GUTENBERGA

Elektroniczny reprint przedwojennej encyklopedii, wydanej przez Wydawnictwo Gutenberg w latach 1929-1939. Na jednym dysku CD-ROM znajdują się 22 tomy encyklopedii, czyli około 100 tys. haseł, a wśród nich - również hasła, które nie są zamieszczane we współczesnych encyklopediach.

## GEOGRAFIA ŚWIATA

Seria multimedialnych dysków umożliwiająca w ciekawy i fascynujący sposób poznawanie tajemnic związanych z naszą planetą. Unikatowe zdjęcia, obrazy radarowe, mapy, filmy i animacje, interaktywne schematy i tabele, efekty dźwiękowe oraz test opracowany przez wybitnych polskich naukowców to niewątpliwie zalety tych dysków. Dodatkową wartość wnoszą różnorodne katalogi - np. gwiazd czy minerałów.



**Producent:**  
Stigma s.c.  
**Dystrybutor:**  
Marksoft  
tel. (022) 6639390  
**Internet:**  
http://www.flora-ujczysta.pl  
**Wymagania:**  
PC 133 MHz, Windows 9x PL,  
32 MB RAM  
**Cena:**  
99 zł



## ZABAWKI MIKOŁAJA, POCIĄGI MIKOŁAJA, RYCERZE MIKOŁAJA

Seria multimedialnych opowieści edukacyjnych dla dzieci od lat czterech. Każdy z ekranów opowieści kryje w sobie wiele niespodzianek: mnóstwo animacji, dialogów, piosenek, które bawią i uczą. Każdy dysk jest umieszczony w oryginalnym opakowaniu, które jednocześnie jest grą planszową powiązaną tematycznie z bajką.



Szosa Poznańska 5, 62-081 Przeźmierowo k. Poznania  
tel. +48 (61) 8142701, fax +48 (61) 8142294  
e-mail: info@impresja.com.pl, http://www.impresja.com.pl

Nazwa firmy (jeśli nabywcą jest firma)	Imię i nazwisko	Kod	Miejscowość
Ulica			
Zamawiam następujące dyski CD-ROM i zobowiązuję się do ich odbioru za zaliczeniem pocztowym (ceny uwzględniają VAT; koszty przesyłki pokrywa IMPRESJA SA):			
CD-ROM pt. „Zamek Królewski w Warszawie” <sup>(1)</sup>	cena 49,- zł	liczba	egz.
CD-ROM pt. „Zamek Królewski w Warszawie” <sup>(1)</sup> (inne opakowanie)	cena 79,- zł		egz.
CD-ROM pt. „Wawel” <sup>(1)</sup>	cena 65,- zł		egz.
CD-ROM pt. „Wawel” <sup>(1)</sup>	cena 79,- zł		egz.
CD-ROM pt. „Jasna Góra”	cena 119,- zł		egz.
CD-ROM pt. „Encyklopedia Gutenberga”	cena 75,- zł		egz.
CD-ROM pt. „Ziemia we Wszechświecie”	cena 69,- zł		egz.
CD-ROM pt. „Budowa i ewolucja Ziemi”	cena 69,- zł		egz.
CD-ROM pt. „Zabawki Mikołaja” <sup>(1)</sup>	cena 39,- zł		egz.
CD-ROM pt. „Pociągi Mikołaja” <sup>(1)</sup>	cena 39,- zł		egz.
CD-ROM pt. „Rycerze Mikołaja” <sup>(1)</sup>	cena 39,- zł		egz.
CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata 2000”	cena 29,- zł		egz.
CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata '99”	cena 15,- zł		egz.
CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata '98”	cena 9,- zł		egz.
CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata '97”	cena 9,- zł		egz.
CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata '97”	cena 2,90 zł <sup>(2)</sup>		egz.
CD-Audio pt. „Auditum de coelis”	cena 19,50 zł		egz.

<sup>(1)</sup> na jednym CD-ROM znajduje się oprócz polskiej również angielska wersja językowa  
<sup>(2)</sup> cena promocyjna przy zamówieniu dowolnej innej pozycji

☐ Proszę o wystawienie faktury VAT. Oświadczam, że jestem płatnikiem VAT (NIP ..... ) i upoważniam IMPRESJĘ Wydawnictwa Elektroniczne SA, Szosa Poznańska 5, 62-081 Przeźmierowo k. Poznania do wystawienia faktury VAT bez mojego podpisu.  
☐ Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych IMPRESJA Wydawnictwa Elektroniczne SA i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami IMPRESJA Wydawnictwa Elektroniczne SA. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

Data ..... Podpis .....



# Angielski i niemiecki w pigułce



Do you speak English? Sprechen Sie deutsch?

Czy można zmieścić na jednym krążku dwa kursy multimedialne do nauki języka angielskiego i niemieckiego? Można. "Angielski i niemiecki w pigułce" umożliwia zapoznanie się z podstawami tych języków. Dla osób, które już nieco ich liźnęły, kurs ma pełnić rolę repetytorium. Pytanie, czy jedna płyta wystarczy, żeby sprostać temu zadaniu?

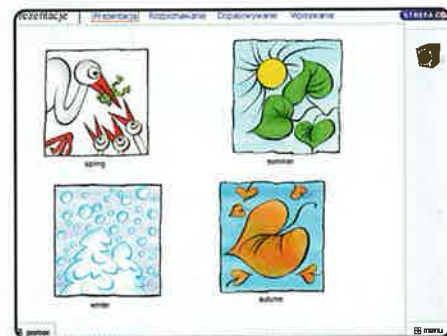
Kazimierz Serwin

**P**rogram składa się z dwóch niezależnych części - angielskiej i niemieckiej. W obu materiał podzielono na 14 grup tematycznych (np. pieniądze, bank, zakupy, teatr, kino, muzeum, hobby) i podręcznik gramatyki. W każdej z grup użytkownik uczy się języka, korzystając z Dialogów, Prezentacji, Ćwiczeń na słówkach i zadaniach, Krzyżówek, Rozumienia ze słuchu.

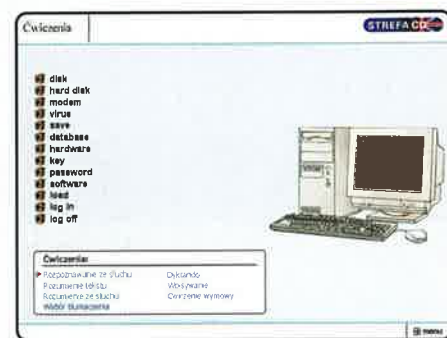
## Dialogi

Dialogi są adresowane do tych, którzy chcą mieć kontakt z żywym, funkcjonalnym językiem. W każdej grupie znajduje się przynajmniej jedna konwersacja. Są to rozmowy potrzebne w różnych sytuacjach, takich jak wymiana waluty, u lekarza, na zakupach, w teatrze. Dzięki wykorzystaniu opcji włączania i wyłączania oryginalnego tekstu oraz widocznych tłumaczeń można uczyć się gotowych do wykorzystania fraz na kilka sposobów: czytać fragmenty, tłumaczyć z widocznego polskiego tekstu i przede wszystkim uczyć się na pamięć.

Jednak nie należy spodziewać się, że prezentowane dialogi zapewnią nam porozumienie w każdej sytuacji bez przeszkód. Objętość aplikacji nie pozwala na przygotowanie nas na nietypowe zdarzenia. Ale ktoż może przewidzieć, co się nam może przydarzyć w Londynie czy Berlinie. Bez takiej opcji po co wybierać się w podróż? :-).



Obrazki przydają się do nauki słówek, szczególnie dla wzrokowców.



Program zawiera różne zadania, m.in. ćwiczenia wymowy.

## Prezentacje

Specjalnie dla początkujących i wzrokowców, ale także wszystkich lubiących zabawną grafikę, przygotowano kilkadziesiąt pełnoekranowych prezentacji. Pod poszczególnymi rysunkami są obcojęzyczne podpisy, po najechaniu kursorem na słówko pojawia się polskie tłumaczenie, a po kliknięciu - wymowa. Możliwe jest wykonywanie ćwiczeń: rozpoznawanie, dopasowywanie i wypisywanie słowa w widocznym okienku.

## Słówka i zdania

W teorii nauczania języków mówi się o czterech podstawowych umiejętnościach językowych: rozumieniu ze słuchu, mówieniu, czytaniu i pisaniu. Powinny być one uczone w tej samej kolejności, ale, niestety, duże grono nauczycieli i, o dziwo, wiele programów komputerowych kładzie nacisk na czytanie i pisanie.

Ten program kształci, na szczęście, równoległe wszystkie cztery umiejętności językowe. Pierwszy polecany typ ćwiczeń to rozpoznawanie ze słuchu: użytkownik słyszy słowo czy zwrot i ma za zadanie wskazać, który z czterech prezentowanych wyrazów odpowiada temu, co mówi lektor. Następnie przychodzi czas na nieco trudniejsze ćwiczenie - rozumienie tekstu. Słyszcząc i widząc obce słowo, uczeń wybiera jedno z czterech tłumaczeń. Dalej użytkownik uczy się rozumienia ze słuchu - słysząc słowo,



Na jednej płycie znalazły się informacje z dwóch języków.

musi w myślach znaleźć odpowiednik obcego wyrazu i nacisnąć przycisk "sprawdź", a następnie "umiem" albo "nie umiem".

Wybór tłumaczenia - na ekranie widoczne jest polskie słowo, do którego trzeba dopasować jedno z widocznych obcych znaczeń. Dyktando i "wpisywanie" uczą pisania. W dyktandzie należy napisać usłyszane słowo, a we "wpisywaniu" - angielski i niemiecki odpowiednik polskiego wyrazu. Ostatnie ćwiczenie przeznaczone jest dla chcących doskonalić właściwe akcentowanie i intonację przez nagrywanie własnych wypowiedzi i porównanie ich z wymową lektora.

W nauce zdań zastosowano inny schemat nauki - użytkownik może ćwiczyć albo tłumaczenie z polskiego na obcy i na odwrót, albo poprawną wymowę. W każdej grupie tematycznej znajduje się przynajmniej kilka takich zwrotów.

Wiedzę utrwalać Krzyżówki. Należy wpisać w nich odpowiadające polskim słowom - słowa angielskie lub niemieckie.

Na uwagę zasługuje Podręcznik gramatyki, który jest zbiorem najważniejszych zagadnień dotyczących budowy obu języków.

W programie znajdziemy ponad 2000 słów i zwrotów oraz 1000 zdań z nagraną wymową. Wymowa słów prezentowana jest we wszystkich ćwiczeniach. Właśnie dzięki możliwości jej nagrywania i porównywania można nie tylko uczyć się rozumieć ze słuchu, ale także poprawnie wymawiać wszystkie słowa. Służy temu system nagrywania własnej wymowy i porównywania jej z wypowiedziami lektora.

## Podsumowanie

Do tej pory ukazały się dwa programy z serii edukacyjnej "Strefa CD": "Komputer od A do Z" i "Poczet władców Polski". Szkoda, że w ostatnim popełniono poważne błędy, na przykład ramki z informacjami zakrywają słowo, którego się uczymy, lub niektóre tłumaczenia na polski są kalkami z angielskiego, a nie poprawnym przekładem znaczenia. Największą zaletą programu jest przede wszystkim cena - tylko 25 zł za właściwie dwie aplikacje do nauki języków dla nas najważniejszych, tj. niemieckiego i angielskiego. Właśnie w związku z ceną nie należy oczekiwać cudów, a więc świetnej grafiki, filmów wideo, bogatego słownictwa, wysokiej jakości systemu nagrywania i porównywania własnej wymowy itd. Na pewno aplikacja odstaje pod tym względem od innych, że wspomnę chociażby omawiany w tym numerze Tell Me More, ale jak na jedną płytę daje naprawdę dużo. Podstawowe wiadomości z dwóch języków, niezłe zebrane i opisane informacje gramatyczne, intuicyjny interfejs. Dla osób chcących powtórzyć podstawowy materiał gramatyczny jest świetnym repetytorium. Dodatkowo do płyty dołączona jest broszura zawierająca podstawowe informacje o Wielkiej Brytanii i Niemczech. Za tę cenę warto mieć w domu "Angielski i niemiecki w pigułce".

# Tell Me More Niemiecki

Program do nauki języka angielskiego doczekał się rodzeństwa, a właściwie, choć to naturze wbrew, ale nie technice, bliźniaka, tyle że nie mówiącego po angielsku, ale po niemiecku. Tell Me More powtarza wszystkie plusy poprzednika, jak i jego drobne niedostatki. Tym razem nie odwiedzamy jednak Londynu, ale Kolonii. Also, machs gut (tak więc, powodzenia).

Kazimierz Serwin

**D**o niedawna mogliśmy jedynie marzyć o rozmowie z komputerem, za sprawą programu Tell Me More spełnia się to w stu procentach. Aplikacja, opracowana przez francuską firmę Aurolog, pozwala na prowadzenie interaktywnych dialogów z komputerem i szybkie opanowanie poprawnej wymowy. Dzięki zaawansowanej technologii rozpoznawania mowy przeprowadzamy rozmowę z wirtualnym aktorem, zmieniając komputer w prywatnego nauczyciela. Można powiedzieć, że wymagającego pedagoga, bowiem nie przepuści on nas do następnego zadania, jeżeli nie powiemy poprawnie po niemiecku słowa czy zdania. Porównując graficzny obraz wypowiedzi z modelem, można ćwiczyć nie tylko całe zdania, ale również pojedyncze wyrazy i zgłoski. Program dostosowuje się do poziomu wymowy ucznia, bez względu na to, czy użytkownik zna język w stopniu zaawansowanym, czy dopiero rozpoczyna naukę. W ten właśnie sposób możemy poprawić swój akcent.

Program oferuje ponad 2000 ćwiczeń i zadań - od skojarzeń wyrazowych, przez krzyżówki po dyktando. Ćwiczenia ze słuchu wzbogacone są różnorodnymi scenkami wideo, a umieszczone po filmach testy pozwalają natychmiast sprawdzić opanowaną wiedzę. Program wyróżnia intuicyjny interfejs oraz skuteczna i atrakcyjna nauka (zabawne scenki, pełne humoru zadania do rozwiązania).

## Ale zacznijmy od początku

Naukę z programem zaczynamy oczywiście od głównego ekranu. Jego zaletą jest interaktywność, dlatego zapewne w centrum znajduje się graficznie prezentowana opcja dialogu. Po jej kliknięciu spiker zadaje pytania, a my musimy wybrać odpowiedź (każda jest poprawna). Sztuka polega na tym, żeby odpowiedź jak najlepiej wymówić po niemiecku. Możemy tego nie umieć od razu, dlatego lektor nam w tym pomoże. A my spróbujemy jeszcze raz i jeszcze raz... aż do skutku. Poprawne wymówienie jest sygnalizowane, a następnie program kontynuuje rozmowę. Stopień rozpoznawania wymowy jest regulowany za pomocą miksera. Zatem, jeżeli stwierdzimy, że nasza wymowa nie musi być aż tak dokładna, możemy sobie sprawę ułatwić i zmniejszyć wymagania. Z czasem, kiedy już będziemy lepsi, będziemy mogli wrócić do najwyższych wymagań. Program umożliwia także rozumienie wymawianych słów, zdań itd. Za pomocą specjalnej opcji możemy posłużyć się tłumaczeniem. Bardzo przydatna jest możliwość szybkiego sprawdzenia w dowolnym



Bez gramatyki nauka języka jest, niestety, niemożliwa.

Jednym z ćwiczeń w programie jest również dyktando. Jeżeli popełnimy jakiś błąd, jest on zaznaczany. Próby możemy, a nawet musimy, ponawiać do skutku, czyli poprawnego napisania zadania.

Zestaw, oprócz programu, zawiera słuchawki z mikrofonem - niezbędne w nauce. Poza tym, dla przyszłego poliglota, dostępny jest również podręcznik obsługi, odpytywanie ze słówek, możliwość swobodnego wyboru kolejności ćwiczeń.

Do minusów trzeba zaliczyć brak podręcznika do nauki dołączonego do aplikacji, możliwości ustawiania trybu intensywności nauki i dodawania własnych ćwiczeń, nie ma też opcji internetowej, a ćwiczenia mogłyby być bardziej urozmaicone. Ponadto nie zawsze system sprawdzania wymowy działa poprawnie. Niemalże zgodna z niemiecką wymową nie znajduje uznania w oczach, a może raczej uszach komputera. Natomiast zdarza się, że przypadkowy dźwięk, np. z telewizora, otrzymuje dobrą ocenę. Nie zachwycą także opracowanie gramatyczne, które mogłoby być bardziej syntetyczne. Jego połączenie z materiałem jest bardzo luźne, zatem trzeba samemu sprawdzać, dlaczego zastosowano, np. w dialogu, tę, a nie inną formę i co ona oznacza.

Programowi Tell Me More do ideału jeszcze daleko, choć bliżej niż innym. Ze wspomnę chociażby Reflex firmy Young Digital Poland, wykorzystujący technologię rozpoznawania mowy firmy IBM.

Programy multimedialne do nauki języków powstają w zdecydowanej większości za granicą, dopiero później są one adaptowane do naszych potrzeb, a przede wszystkim języka polskiego. Stąd, być może, błędy, które w nich występują. Można jednak śmiało powiedzieć, że multimedialne kursy językowe mają znaczną przewagę nad innymi metodami samodzielnej nauki. Przede wszystkim ze względu na możliwość przysłuchiwania się wymowie. Poza tym nie zawsze musimy korzystać z całego kursu. Jeżeli znamy już trochę język, możemy zająć się częścią programu, rozwijającego tylko pewne sprawności lub utrwalającego wiedzę z określonego zakresu, np. gramatyki czy słownictwa.

Dzięki Tell Me More można powiedzieć, że nauka języków (a w tym przypadku niemieckiego) za pomocą peceta to świetny pomysł. Powtórzę jeszcze raz: program zasługuje na najwyższe noty za intuicyjną i wygodną obsługę oraz zakres materiału do nauki. Aplikacja należy do najlepszych na polskim rynku.



Dialog z komputerem? W Tell Me More jest to możliwe.

**INFO • INFO • INFO**  
**Producent:**  
 Informedia i Edgard  
**Dystrybutor:**  
 Informedia  
**Internet:**  
<http://www.strefacd.pl>  
**Wymagania:**  
 Windows 95, procesor  
 486DX, CD-ROM x2,  
 rozdzielczość 800 x 600  
**Cena:**  
 25 zł

**INFO • INFO • INFO**  
**Producent:**  
 Aurolog, Techland  
**Dystrybutor:**  
 Techland  
 tel.: (62) 7372747, 7372748  
**Internet:**  
<http://www.techland.com.pl>  
**Wymagania:**  
 Win95, 98, 2000 lub ME, 8  
 MB RAM, CD-ROM x2,  
 rozdzielczość 640 x 480  
**Cena:**  
 brak danych



# Euro Plus+ dla dzieci



Firma Young Digital Poland SA, o której wielokrotnie wspominaliśmy przy okazji prezentacji kolejnych programów językowych, działa na rynku oprogramowania komputerowego od 1990 roku. Dekada pracy wydawnictwa zaowocowała wieloma bardzo dobrymi programami, wśród których chyba najbardziej znana jest seria programów Euro Plus+. Wysoką jakość swoich produktów YDP zawdzięcza połączeniu doskonałych technologii oraz najwyższej jakości materiałów, pozyskanych ze współpracy z tradycyjnymi wydawnictwami, m.in. z Wielkiej Brytanii, Niemiec, Hiszpanii i Francji.

Andrzej Sitek

**W**arto dodać, że produkty YDP wielokrotnie zdobywały prestiżowe nagrody oraz wyróżnienia w kraju i za granicą, co na pewno jest w jakiś sposób gwarancją, że produkt, który nabywa klient, ma określoną, wysoką jakość. Do najważniejszych nagród krajowych należy godło Teraz Polska zdobyte na VI edycji tego konkursu, a główną nagrodą zagraniczną jest EuroPrix'99 (przyznawana przez Austriackie Ministerstwo Gospodarki i Komisję Europejską w ramach programu INFO2000). Dodam jeszcze tylko, że produkty firmy dostępne są już w ponad dwu-



dziestu krajach, a dochody ze sprzedaży wydawnictw interaktywnych YDP przekroczyły w 1999 roku 3,2 mln dolarów.

Najnowsza seria programów edukacyjno-encyklopedycznych, a właściwie podręczników interaktywnych: eduROM, już w tej chwili cieszy się ogromnym zainteresowaniem (recenzja dwóch aplikacji z pakietu w CDA w numerze 02/2001), jednak dzisiaj chcielibyśmy zaprezentować program bazujący na serii Euro Plus+.

Euro Plus+ dla dzieci to aplikacja przygotowana specjalnie z myślą o dzieciach 6-9 letnich, które dopiero rozpoczynają naukę obcego języka. Wskazany przedział wiekowy jest najlepszym okresem do rozpoczęcia nauki. Umysł dziecka jest już wystarczająco ukształtowany (tzn. zna już dobrze język rodzimy), a jednocześnie jest jeszcze bardzo elastyczny i chłonny. Nieprzypadkowo w tym okresie rozpoczynamy naukę w szkole podstawowej.

Oczywiście program z YDP został tak opracowany, aby dziecko, które ma jeszcze dość ograniczony zasób wiedzy i informacji, nie zgubiło się i nie zniechęciło pracą. Oznacza to, że np. słownik z wyrazami obejmuje najbardziej podstawowe i powszechne używane słowa, które malec będzie znał. Angielskie okre-



ślenia, które dziecko będzie przyporządkowywać znanym przedmiotom czy czynnościom, na pewno szybciej utrwalać się w pamięci małego ucznia. Nie bez znaczenia pozostaje też pełna wizualizacja programu oraz doskonałe opracowanie dźwiękowe.

Oczywiście nauka języka w programie YDP odbywa się poprzez zabawę. Jest to rozwiązanie stosowane powszechnie ze względu na swoją skuteczność. Ciekawość dziecka oznacza jego koncentrację na temacie, a to właśnie jest podstawą dla właściwego zrozumienia i przyswojenia określonego materiału dydaktycznego. Uczestnicząc w ciekawych ćwiczeniach językowych, dziecko niezwykle szybko zapamiętuje nowe słowa i struktury gramatyczne.

Pomysł, na których bazują programy do nauki dla dzieci, są właściwie podobne we wszystkich programach na rynku. Różni je jednak sposób przedstawiania, zasób prezentowanego materiału oraz, oczywiście, cena za program. Skuteczność oraz efektywność aplikacji,

k którą byłaby najbardziej wymiernym sposobem określenia przydatności programu, wymagają specjalistycznych testów. Pozostaje mi więc jedynie przedstawić zalety programu edukacyjnego z YDP.

Program z YDP obejmuje zakresem pierwsze dwa lata nauki angielskiego (m.in. liczba mnoga, czasowniki modalne, czas Present Continuous). Całość materiału zawiera niemal dwieście pięćdziesiąt użytecznych słów, blisko trzydzieści wierszyków oraz kilkadziesiąt interaktywnych ćwiczeń (dodam tylko, że aby posługiwać się językiem angielskim w podstawowym zakresie, wystarczy znać około 500 słów). Materiał leksykalny podzielony jest alfabetycznie oraz według bliskich dziecku kategorii tematycznych, takich jak rodzina, dom, świat, zwierzęta - co znacznie ułatwia pracę z programem zwłaszcza młodszemu użytkownikowi kursu.

Na szczególną uwagę zasługuje zaawansowany system rozpoznawania mowy, firmy IBM, który stwarza unikalną możliwość treningu wymowy angielskich słówek (o czym za chwilę). Do pakietu z programem dołączone są również słuchawki zintegro-

wane z mikrofonem. Konstrukcja aplikacji zmusza dziecko do tego, aby cały czas mówiło. Jeżeli np. pojawi się w okolicy śmiesznego domku i będzie chciało wejść do środka (jedno z ćwiczeń), będzie musiało otworzyć drzwi. Aby tego dokonać, należy poprawnie wymówić angielskie słowo "door". Takie swoiste: "Sezamie, otwórz się" sprawia, że mały odbiorca uczy się mówić naturalnie i spontanicznie. Ważne jest również, że zaawansowany system rozpoznawania mowy jest po prostu skuteczny. Dotychczasowe systemy analizy głosu często zawodziły i - mimo poprawności wymowy - programy zmuszały do wielokrotnego powtarzania słowa (wystarczył zakatarzony nos). Program z YDP testowałem na współredaktorach. System analizy głosu sprawdził się znakomicie. Reagował na wyraźne błędy w wymowie czy akcentowaniu, natomiast nie piętnował różnic w barwie lub wysokości głosu. System nie zmusza po prostu do specjalnego modulowania głosu tak, aby był bliźniaczko podobny do próbki z programu. Możemy mówić swoim głosem. Oczywiście nic nie zastąpi żywego nauczyciela, tym bardziej w początkowym etapie nauki języka obcego (chodzi o to, aby nie mówić po angielsku po polsku :), jednak program z YDP może być doskonałym narzędziem uzupełniającym lekcje.

Oprócz słówek program zapożycza odbiorcę z podstawowymi strukturami gramatycznymi. Nie są to oczywiście reguły czy też zasady pisowni, lecz czytelne i zrozumiałe dla malca przykłady. Każdy z

nas nauczył się języka rodzimego bez znajomości gramatyki i wertowania słowników poprawnej polszczyzny. W podobny sposób naucza program z YDP. Swoją drogą, taką metodę nauczania przyjęła znana na całym świecie szkoła językowa Berlitz. Wracając jednak do tematu, brak regułek gramatycznych został wynagrodzony ogromną liczbą przykładów. Opanowanie podstawowych struktur gramatycznych nie powinno stanowić dla dziecka problemu.

Elementem znacznie wspomagającym naukę są wykorzystane w programie angielskie wierszyki. Podobnie jak nauka języka poprzez piosenki, wierszyki ułatwiają szybsze przyswajanie trudnych, obcojęzycznych wyrazów i fraz. Dodam tylko, że nagrania zostały dokonane przez brytyjskich i polskich lektorów.

Istotny procent słownictwa stanowią w programie czasowniki, gdyż to właśnie one są podstawą komunikacji. W programach dla dzieci często się o tym zapomina, prezentując mal-

com jedynie rzeczowniki. Program z YDP obejmuje znacznie szerszy zakres materiału. Ważne jest również to, że istnieje możliwość wyboru skali trudności (puzzle).



Niezależnie od tego, czy dziecko zapoznaje się z nazwami przedmiotów, czynnościami, czy innym zagadnieniem - aby przejść do następnego etapu, musi poprawnie wymówić angielskie słówko. Nagrodą może być śmieszna animacja, możliwość zajrzenia za następne drzwi, odsłuchanie wesołej piosenki itd. Liczne kolorowe animacje gwarantują świetną zabawę. Na każdym ekranie znajdują się wesołe, ruchome postacie i animowane niespodzianki, które motywują dziecko do twórczej pracy z programem. Ten bogaty system animacji wspomaga naukę angielskich wyrazów, bowiem każdą animację dziecko uruchamia tylko wtedy, gdy poprawnie wypowie dane słowo. Ładna grafika i miłe tło dźwiękowe to kolejne atuty programu z YDP.

Euro Plus+ dla dzieci to również możliwość samodzielnej recytacji utworów lub odsłuchania wersji aktorskiej, pomoc audio nagrana w języku polskim (można ją wyłączyć), zabawy ćwiczące spostrzegawczość (odnajdywanie różnic w prezentowanych obrazkach). Przydatną okazie się również tablica wyników, która pokazuje, jak radzi sobie użytkownik programu, rozwiązując poszczególne zadania.

Program z YDP jest jednym z najbardziej zaawansowanych i przyjaznych dziecku programów do nauki języka angielskiego. Cena programu nie jest bardzo wygórowana, wynosi bowiem 129 złotych. Wydaje się, że jest to pozycja ze wszech miar godna polecenia.

**INFO • INFO • INFO**  
**Producent:**  
 YDP Multimedia  
**Dystrybutor:**  
 YDP Multimedia  
**Internet:**  
<http://www.ydp.com.pl>  
**Wymagania:**  
 PentiumT 133 MHz, Windows 9x, 32 MB RAM, karta grafiki SVGA, 16 MB wolnego miejsca na twardym dysku, 16-bitowa stereofoniczna karta dźwiękowa, napęd CD-ROM poszredniej prędkości, mikrofon, mysz.  
**Cena:**  
 129 zł



# Wkrocz w trzeci wymiar

Niestrudzony podróżnik CD-Action zabierze cię na wyprawę poza granice twojego płaskiego pulpitu, w trzeci wymiar. Zapnij więc pasy...

oprac. Krzysztof Kruszyński

**C**zy powrót do dwuwymiarowego pulpitu po graniu w ulubioną grę 3D sprawia, że jest ci niedobrze? Czy płaski pulpit ściąga cię brutalnie na ziemię, gdy wcześniej czerpałeś radość z trójwymiarowej swobody? Cóż, jeśli tak, to najprawdopodobniej potrzebujesz jakiegoś narzędzia dostosowującego pulpit o nazwie 3D Top.



Słynna scena z filmu "Waterworld", w której Kevin... A zresztą nieważne.

W dzisiejszych czasach wszyscy w swoich komputerach mamy potężne karty 3D, ale najczęściej używamy ich wyłącznie do trójwymiarowych gier. To swego rodzaju marnotrawstwo, biorąc pod uwagę, że przez większość czasu pracy z komputerem cała trójwymiarowa potęga karty jest uśpiona. 3D Top to niewielki program, który umożliwia uwolnienie tej energii w trójwymia-

rowym pulpicie komputera. Przy użyciu 3D Top i OpenGL możesz dosłownie latać po pulpicie w trzech wymiarach. Oczywiście, zanim będziesz mógł używać 3D Top, musisz mieć zainstalowane sterowniki OpenGL, a także posiadać kartę 3D, która z nich korzysta. Jeśli nie masz zainstalowanego OpenGL, wejdź na stronę [www.opengl.org/users/downloads/index.html](http://www.opengl.org/users/downloads/index.html). Jeśli nie jesteś pewien, czy OpenGL jest zainstalowany, zainstaluj go do folderu C:\Windows\System i poszukaj plików Opengl32.dll i Glu32.dll. Muszą być one obecne, aby 3D Top mógł działać. Oczywiście, musisz też zaopatrzyć się w kopię programu 3D Top, którą znajdziesz na stronie [www.3dtop.com](http://www.3dtop.com) lub na płycie CD dołączonej do numeru.

## Wkraczamy w trzeci wymiar

Praca programu 3D Top rozpoczyna się zaraz po uruchomieniu pliku 3DTop.exe - nie jest tu wymagana żadna instalacja. Musisz się jedynie upewnić, że wypakowałeś 3DTop.exe na pulpit, a nie do folderu tymczasowego - w przeciwnym wypadku będziesz widział jedynie obraz folderu, w którym znajduje się 3D Top, a nie obraz pulpitu. Trzeba jeszcze dodać, że 3D Top pracuje w dowolnym folderze, w którym się aktualnie znajduje, i może teoretycznie posłużyć do przeglądania całego dysku twardego.

Głębia pulpitu



## Plug-iny!

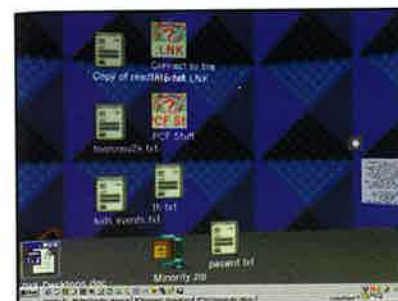
3D Top obsługuje plug-iny. Na stronie 3D Top ([www.3dtop.com](http://www.3dtop.com)) znajduje się siedem z nich, możesz je ściągnąć i wypróbować. Pierwszy z nich (3D Space) umożliwia wykorzystywanie w swoim trójwymiarowym pulpicie obiektów posiadających mapę wypięcia (bump map). Pozostałe plug-iny dodają różnorodne rodzaje obiektów do pulpitu, takie jak kwiatki, drewniane kloki, a nawet obiekty 3D Studio. Dzięki tym ostatnim możesz umieścić na swojej stronie praktycznie wszystko.

Zaraz po rozpoczęciu pracy z programem 3D Top ukazuje się trójwymiarowa wersja pulpitu, po którym będziesz mógł poruszać się do woli. Lata się po nim przy użyciu klawiszy strzałek. Strzałka w górę zabiera cię do przodu, a strzałka w dół - do tyłu. Jeśli chcesz poruszać się w górę i w dół, naciskając odpowiednie klawisze strzałki, przytrzymaj



Kolekcja pluszowych zabawek ma zaszczytne miejsce na trójwymiarowym pulpicie. Wreszcie razem...

wciśnięty klawisz [Shift]. Odpowiednie klawisze strzałek w lewo i w prawo umożliwiają obrót i "rozglądanie się na boki". Je-



Zbliżenie ikon latających we wspaniałym trójwymiarowym świecie sprawia, że nawet u najbardziej zatwardziałych artystów 3D zaczyna się w oku kręcić łza.

śli z kolei chcesz poruszać się w lewo i w prawo (odpowiednik "strafe" w trójwymiarowych strzelaninach), musisz trzymać wciśnięty klawisz [Shift]. Zanim przejdziemy do bardziej zaawansowanych funkcji, poświęć chwilę na poruszanie się od ikony do ikony i popracuj jak pszczołka latająca z kwiatka na kwiatek, bo to pozwoli przyzwyczaić ci się do pracy z 3D Top.

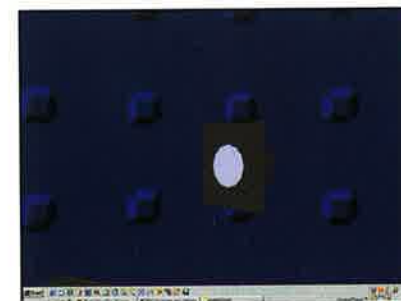
Teraz popracujemy nad używaniem trójwymiarowych ikon. Wszystkie twoje ikony unoszą się naprzeciwko ciebie, a aktualnie uruchomione programy unoszą się na trójwymiarowym pasku zadań. Przy użyciu lewego przycisku myszy możesz przesunąć ten pasek w dowolne miejsce trójwymiarowego świata. Podobnie rzecz się ma w przypadku ikon. Aby uruchomić program, po prostu kliknij go dwukrotnie. Interesujący jest fakt, że 3D Top nie potrafi utworzyć niektórych ikon - są wśród nich Mój komputer i Kosz, ale umieszczony na dysku C:\ skrót pozwala choć trochę złagodzić tę niedogodność. Nie zapomnij, że jeśli chcesz, możesz zawsze samemu stworzyć na pulpicie skrót do tych rzeczy.

Wspaniałą funkcją programu 3D Top jest to, że obiekty umieszczone na trójwymiarowym pulpicie mogą się obracać w trzech wymiarach. Aby to przetestować, kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę z menu,

które się pojawi, wybierz Spinning. Pojawi się mała strzałka z pytaniem, w którą stronę chcesz obrócić obiekt. Po prostu przesunij myszką i wskaż kierunek, w którym ikona ma zacząć się obracać w przestrzeni 3D. Należy jednak działać ostrożnie, zanim zaczniesz "mieszać" z pulpit - usuwanie ikon w 3D Top daje taki sam efekt, jak w normalnym systemie, więc bądź ostrożny.

## Malujemy nasz świat

Domyślny pulpit 3D nie wygląda imponująco. W rzeczywistości posiada zwykłą, zieloną tapetę, która zbyt mocno przypomina pulpit, który zobaczyłeś, gdy po raz pierwszy włączyłeś swój komputer - mówiąc wprost, jest beznadziejny. Kliknij prawym przyciskiem myszy w wolnej przestrzeni, a pojawi się szare menu. Na dole listy znajduje się opcja Sky Paper. Wybierz ją i wskaż na dysku twardym jakieś ciekawe zdjęcie, które użyte zostanie jako tapeta dla twoje-



Światła tworzą interesujące efekty i możesz ich dodać, ile chcesz, ale im więcej ich będzie, tym wolniej wszystko będzie działało.

go nieba. Następnie wykonaj te same czynności dla podłogi pulpitu. Ponownie kliknij prawym przyciskiem myszy na pulpicie, ale tym razem z menu wybierz Edit Floor Texture...

Zauważyłeś prawdopodobnie, że ikonom na twoim pulpicie towarzyszą także reflektory. Możesz je umieszczać w dowolnym miejscu, aby tworzyć różne efekty oświetleniowe na pulpicie. Aby zmienić kolor lampy, po prostu kliknij ją prawym przyciskiem

## Klawiszologia w 3D

Lewy przycisk myszy: gdy wybrana jest ikona, zaznacza i przeciąga rzeczy, w przeciwnym razie, jeśli nie jest zaznaczona żadna ikona, powoduje zmianę widoku.

- [Control] + lewy przycisk myszy: zaznaczenie wielu obiektów.
- [Alt] + lewy przycisk myszy: obracanie obiektów.
- [Control] + lewy przycisk myszy, a następnie przytrzymanie prawego przycisku myszy: określenie odległości podczas zaznaczania wielu obiektów.
- [Shift] + lewy przycisk myszy: tryb "strafe" lub zmiana rozmiaru obiektów.
- [Shift] + dwukrotne kliknięcie: ustawienie jednostkowego rozmiaru obiektu (rozmiar=1).
- Kursor w górę/dół: poruszanie się w przód i w tył.
- [Shift] + kursor w górę/dół/lewo/prawo: przejście w górę/dół/lewo/prawo.
- Lewy przycisk myszy, przeciągnięcie myszą, przytrzymanie prawego przycisku myszy: zmiana odległości od ikony, gdy jest ona zaznaczona, a gdy nie jest, ustawienie wysokości, na której jesteś.
- Prawy przycisk myszy: wybór kolorów i wywołanie menu.

myszy i wybierz Choose Colour. Możesz dodać tyle reflektorów, ile zechcesz. Wystarczy, że klikniesz prawym przyciskiem myszy na przestrzeni pulpitu i wybierzesz Create Light.

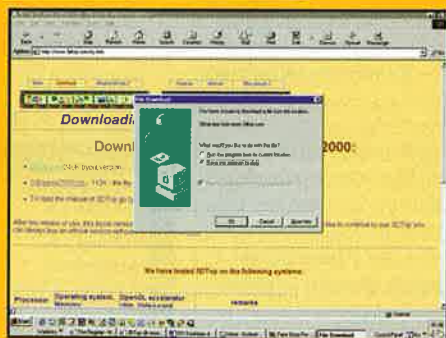
## Dodajemy obrazy

Światła nie są jedynymi zabawkami w 3D Top. Kliknij ponownie prawym przyciskiem myszy na pulpicie i wybierz Create Painting. Obrazy to po prostu pliki graficzne, które możesz wyświetlać, aby uatrakcyjnić trójwymiarowe środowisko swojego pulpitu. Gdy klikniesz Create Painting, otworzy się okno dialogowe z listą plików. Z jego pomocą będziesz mógł wybrać plik, który będzie wyświetlany na twoim trójwymiarowym pulpicie. Aby plik zadziałał, musi mieć format bitmapy systemu Windows (BMP).

Jak widzisz, 3D Top daje wiele możliwości. Jeśli jesteś entuzjastą 3D, może się okazać, że będziesz go używał cały czas, zamiast zwykłego pulpitu. Wersja 3D Top, którą możesz ściągnąć, działa przez dwa tygodnie. Potem, jeśli będziesz chciał wciąż jej używać, będziesz musiał zapłacić. Wszystkie szczegóły dotyczące 3D Top można znaleźć na stronie [www.3dtop.com](http://www.3dtop.com). □

## Krok po kroku

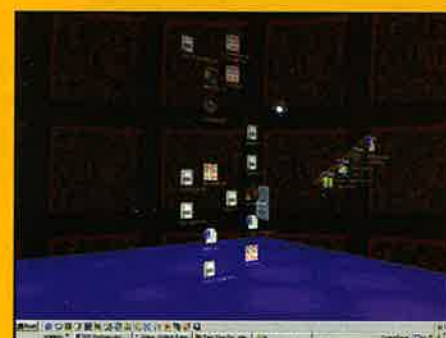
## Sześć prostych kroków od 2D do 3D



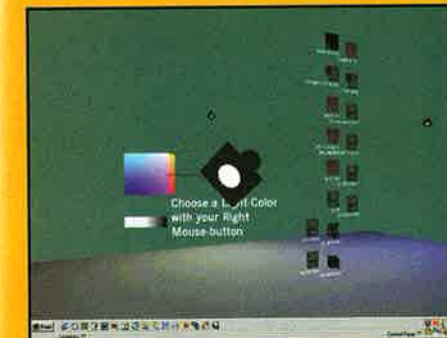
**1** Na początku musisz rozpakować plik 3DTop.exe na pulpit. Posiada on jedynie 200 K, więc nie zajmie zbyt wiele cennej przestrzeni na dysku. Gdy już się tam znajdzie, uruchom go, a zobaczysz trójwymiarowy pulpit.



**2** Na początku zobaczysz obraz podobny do tego. Pulpit 3D składa się z podłogi, nieba, latających ikon i latającego paska zadań, który pokazuje, jakie programy są aktualnie uruchomione. Możesz obracać swój pulpit przy użyciu klawiszy strzałek.



**3** Dodajmy trochę życia do tego środowiska. Kliknij prawym przyciskiem myszy na pulpicie i wybierz Load Sky Paper, a następnie Load Floor Texture. Wybierz z twardego dysku jakieś ciekawe zdjęcie, a twój nowy trójwymiarowy pulpit zacznie nabierać kształtów.



**4** Czy jest jednak pokój bez oświetlenia? Czas dodać kilka interesujących efektów. Kliknij prawym przyciskiem myszy na pulpicie i wybierz Create Light. Kliknij prawym przyciskiem, aby wybrać kolor reflektora, a następnie kliknij prawym przyciskiem lampę i wybierz Select Color, aby przyporządkować jej kolor.



**5** Leonardo da Vinci byłby dumny, widząc to, co zrobiłeś, ale wciąż jest więcej do zrobienia. Może dodać trójwymiarowy zegarek? Kliknij prawym przyciskiem myszy na pulpicie i wybierz Create Clock. W mgnieniu oka na pulpicie ukaże się trójwymiarowy zegar.



**6** Teraz pora na wykończenia - trójwymiarowy obraz powinien rozjaśnić te ciemne mury. Kliknij prawym przyciskiem myszy na pulpicie i wybierz Create Picture. W oknie Browse wybierz jakiś gustowny obrazek - całkowicie inny, niż ten wybrany przez nas.



# Komputerowe żarty

Robienie kawałów przeszło długą drogę od pierdzących poduszek i wysmarowanych pastą klamek. Po przeczytaniu tego tekstu będziesz na czasie w tej dziedzinie.

oprac. Krzysztof Kruszyński

**N**ikt nie cierpi spryciarzy. Najgorszym ich rodzajem są komputerowi guru. Dla nikogo nie są mili, narzekają na swoje boot sektory i mówią od rzeczy o Rejestrze, tak jakby posiadli całą wiedzę na temat systemu Windows. Jeśli masz wystarczającego pecha i znasz takiego chętnego osobnika, pamiętaj, że im większe jest jego ego, tym łatwiej jest mu zrobić kawał. Są takie programy w Internecie, które pomogą ci dać mu nauczkę, wywołując na jego komputerze nieszkodliwe objawy. Nie czekaj jednak do 1 kwietnia - udowodnij, że też masz jakieś komputerowe zdolności.

## Płatamy figle

Przedstawione tu żarty przetestowaliśmy osobiście, co oznacza, że żaden z nich nie spowoduje utraty danych na komputerze ofiary. Jednak na pewno sprawi, że zacznie się ona pocić, gdy jej komputer zwariuje. Tylko od ciebie zależy, jak długo pozostawisz ją w tym stanie.

Następnym razem, gdy twój cel odejdzie od komputera, spróbuj umieścić w jego folderze Autostart program Game od The Century (znajdziesz go na stronie [www.hotfiles.com](http://www.hotfiles.com)). Po prostu skopij go na dyskietkę i gdy nikt nie będzie patrzył, przeciągnij go do menu Start, do folderu Autostart. Przy następnym uruchomieniu nawet najbardziej przeznany człowiek dozna szoku. Dlaczego? Program ten uruchamia bardzo realistyczne okno Eksploratora Windows, które wyświetla zawartość folderu C:\Windows. Użytkownik pytany jest o to, czy chce usunąć jego za-

wartość - cokolwiek by odpowiedział, program rozpoczyna "usuwanie" wszystkiego, co się tam znajduje.

O większe przerażenie przyprawić może wygaszacz ekranu BlueScreen ([www.sysinternals.com/bluescrn.htm](http://www.sysinternals.com/bluescrn.htm)). Program ten co kilka minut symuluje wystąpienia awarii, a wcześniej wykonuje kilka udawanych przeładowań systemu. Z trwogą obserwować będziesz, jak Scandisk wykrywa poważne błędy. Zwiąć się będziesz z bólu, gdy komputer po raz kolejny się wyłączy. Jeśli nie dasz swojej ofierze znać, że to wszystko dowcip, z pewnością sięgnie ona po płytę instalacyjną systemu Windows.

## Płyniemy z prądem

Zasami jednak najlepsze dowcipy to te, których nie zauważasz od razu. Program Mouse-drifts to jeden z wielu, jakie znaleźć można na stronie [www.lizardworks.com/pranks.html](http://www.lizardworks.com/pranks.html). Jest to bardzo subtelny program, który delikatnie zaburza ruchy kursora myszy, co powoli wywołuje u operatora wzrastającą frustrację. Gdy tylko na chwilę zostawi on myszkę w spokoju, kursor zaczyna delikatnie pływać po ekranie. Zanim powiesz ofierze, żeby wyłączyła ten program naciskając [Ctrl] + [Alt] + [Delete], poczekaj, aż zacznie wyrwać sobie włosy i sięgnie po płytę instalacyjną systemu. Drifting Windows (pochodzący także od Lizard Works) jest równie imponujący, a powoduje, że programy zaczynają dryfować po ekranie. Co kilka sekund aktywne okno przesuwają się o kilka pikseli, sprawiając, że biedny użytkownik zaczyna drapać się po głowie i przyglądać temu z uwagą. Ale ubaw!

## Najlepsza szóstka

Te dowcipne programy ściągnąć możesz ze strony [www.lizardworks.com/pranks.html](http://www.lizardworks.com/pranks.html).



**1 Kilroy**  
Ten wspa-  
niały żart wyświe-  
tla kultowego bo-  
hatera kreskówki  
Kilroya wystawia-  
jącego swój nos  
spoza okien i apli-  
kacji. Zainstaluj go  
i usiądź wygodnie, a zobaczysz, że twój przyjaciel  
szybko zacznie zastanawiać się, co jest grane.

**2 RudeCDTray**  
Gdy zainfekujesz kompu-  
ter swojej ofiary tym progra-  
mem, zacznie ona myśleć, że  
ma halucynacje. Powoduje  
on, że taca napędu CD wy-  
jeżdża, wypływa małą i cho-  
wa się z powrotem.



**3 Slipping Windows**  
Co się sta-  
nie, jeśli czyjeś pro-  
gramy zaczną na-  
głe zjeżdżać w dół  
ekranu? Dowiesz  
się tego, urucha-  
miając program  
Slipping Windows,  
który powoduje, że programy nieubłaganie zsuwają się w  
dół do momentu, aż będzie widać tylko ich pasek tytułowy.



**4 FallingIcons**  
Osiągniesz  
pełnię szczęścia,  
patrząc, jak z pul-  
pitu twojej ofiary  
zaczynają spadać iko-  
ny. Będzie je moż-  
na przesunąć z po-  
wrotem na miej-  
sce, ale one po prostu nie będą się trzymać!



**5 ButtonShyMouse**  
Chcesz kliknąć, ale nie mo-  
żesz. Czy coś nie tak z twoimi pał-  
cami? Może myszka się popsula?  
ButtonShyMouse sprawia, że kursor  
myszy zaczyna bać się większości przyci-  
sków w oknach dialogowych.



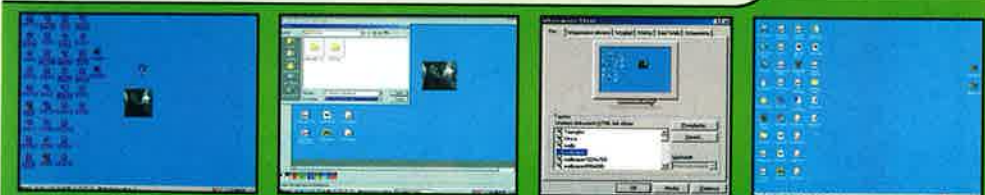
**6 Earthquake**  
A co robi ten program? Nietrudno odgadnąć -  
powoduje zamieszanie wewnątrz komputera, okna za-  
czynają drgać, a  
ekran się trzę-  
sie. Jest to tylko  
wstęp do auten-  
tycznego szoku,  
który po tym na-  
stępuje.



Myślisz, że robienie  
dowcipów jest prze-  
starzałe? Najwyraź-  
niej nigdy nie robiłeś  
ich w systemie Win-  
dows.



## Najstarsza sztuczka pod słońcem



- 1** Zamknij wszystkie otwarte programy na komputerze ofiary i zrób zrzut ekranu, naciskając klawisz (Print Screen). Następnie utwórz nowy folder na pulpicie i nazwij go "1", oraz przeciągnij do niego wszystkie ikony z pulpitu.
- 2** Otwórz program Paint, wybierz Wklej, a następnie użyj narzędzia do obcinania i usuń pasek zadań znajdujący się na dole ekranu. Zapisz obrabiany w ten sposób rysunek jako bitmapę w folderze c:\windows.
- 3** Przysiedź czas na punkt kulminacyjny. Kliknij prawym przyciskiem myszy na pulpicie i wybierz Właściwości. Na karcie Tło wybierz jako tapetę pulpit wcześniej stworzony przez ciebie plik.
- 4** Usiądź wygodnie i czekaj na reakcję zdumionego użytkownika. "Siostro! Widzę ikonki, ale nie mogę ich kliknąć!" (Słychać płacz, narzekanie itp.)

przygotuj się na ...  
**EX**tremalne  
wrażenia



monitory do zadań specjalnych

WYŁĄCZNY DYSTRYBUTOR AB SA

AB WROCŁAW tel. (071) 324 05 00, fax (071) 324 05 29  
AB KRAKÓW tel. (012) 425 57 93, fax (012) 655 15 97  
AB GDAŃSK tel. (058) 345 83 31 do 34, fax (058) 345 83 30  
AB SZCZECIN tel. (091) 483 76 08 do 10, fax (091) 483 76 11

AB POZNAŃ tel. (061) 843 45 08, fax (061) 843 44 89  
AB KATOWICE tel. (032) 259 21 13, fax (032) 259 21 67  
AB WARSZAWA tel./fax (022) 837 40 60, 836 91 90 i 99  
AB ŁÓDŹ tel./fax (042) 642 47 09, 647 12 88 i 89







Przyspieszanie komputera za darmo!

# Wyciśnij więcej

Oto, szczęściarze, wasz wyjątkowy przewodnik DARMOWEGO przyspieszenia systemu Windows!

oprac. Krzysztof Kruszyński

## Żargon

**Skrót**  
Jest to ikona lub przycisk, który stanowi wygodne odniesienie do określonego programu.

**Szybkie uruchamianie**  
Jest to pasek narzędzi składający się z przycisków, który znajduje się po lewej stronie paska zadań, w dole ekranu. Możesz do niego dodawać przyciski, przeciągając zwykłe skróty z pulpitu.

**Ściąganie**  
Słowo oznaczające przesyłanie pliku z sieci Internet do twojego komputera. Wszystko, począwszy od stron WWW z tekstem, grafiką i plikami Zip, jest "ściąganym" z sieci Internet.

**Tymczasowe pliki internetowe**  
Są to ostatnio odwiedzane strony WWW, łącznie z tekstem, grafiką i odsyłaczami, które system Windows przechowuje na dysku twardym, aby skrócić czas dostępu do nich.

Gdy po raz pierwszy uruchomiłeś swój nowy komputer, z pewnością był on w dobrej kondycji: dysk twardy kusząco pusty, żadnych niepotrzebnych programów pracujących w tle i spowalniających komputer, ładnie i logicznie uporządkowane foldery... Jednak jak tylko zaczęłeś instalować programy, przesuwając pliki, czyli po prostu pracować na komputerze, jego wydajność zaczęła wyraźnie spadać.

Jeśli system zaczyna zgrzytać, pojawia się podejrzenie, że Windows nigdy naprawdę nie był zaprojektowany do tego, żeby cokolwiek uruchamiać, a proces stopniowego zwalniania jest procesem nieuniknionym i nie da się go wyeliminować. Można wtedy myśleć: "Cóż, i tak miałem go uaktualnić". Kupno nowego sprzętu zawsze zwiększa wydajność systemu, ale nie zawsze jest konieczne. Czasami wystarczy przełączyć kilka przełączników, a w niektórych przypadkach po prostu wiedzieć, które z nich przełączyć. Na następnych stronach pokażemy dokładnie, co masz zrobić, żeby Windows przyspieszył i żebyś nie musiał inwestować w dodatkowy sprzęt i dodatkowe programy - wszystkie potrzebne gadżety znajdziesz na płycie CD dołączonej do tego numeru. Zacznijemy od rzucenia okiem na procedurę wykonywaną podczas uruchamiania systemu Windows i pokażemy ci, jak w dziesięć minut - przy użyciu TweakAll i Tweak UI - skrócić ją o minutę lub więcej. Następnie omówimy ulepszenie wydajności dysku twardego i pamięci, surfowania w Internecie i ogólnie całego systemu Windows. Wszystko będzie tu jasno wytłumaczone i podane krok po kroku, więc nie musisz się martwić o stronę techniczną podawanych przez nas sztuczek. W ciągu całego procesu uzupełnisz także wiedzę na temat systemu Windows.

Aby nie tracić czasu, uruchom komputer i zacznij czytać. Po zastosowaniu naszych sztuczek przyprawiająca o mdłości klepsydra będzie tylko złym wspomnieniem.

## Szybsze uruchamianie

Usuń śmieci z folderu Autostart i skróć czas uruchamiania. Do biegu, gotowi... start!

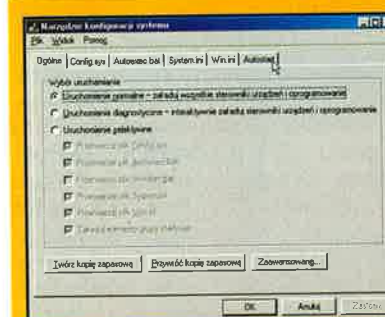
System w trakcie "dojrzwiania" zbiera wiele śmieci w folderze Autostart. Wszystkie wypisane tu programy ładowane są do pamięci podczas uruchomienia, marnując w ten sposób cenne zasoby i czas. Z jednym lub z dwoma możesz żyć, ale większa ich ilość powoduje gwałtowny wzrost czasu uruchamiania. Pozbycie się tych pasożytów jest łatwe: kliknij przycisk Start, przejdź do menu Programy => Autostart, kliknij prawym przyciskiem myszy każdą pozycję i z menu wybierz Usun. Usunięcie programów, które nie znajdują się w folderze Autostart, jest odrobinę trudniejsze i wymaga użycia specjalistycznego edytora systemu, takiego jak Narzędzie konfiguracji systemu, które dołączone jest do systemów Windows 98 i ME.



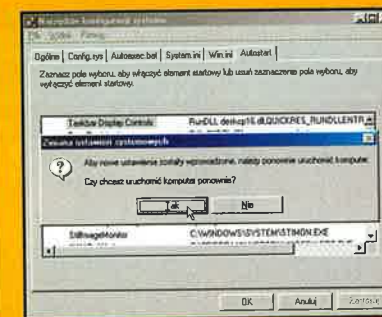
Usuwanie skrótów w folderze Autostart przyspieszy procedurę uruchamiania systemu Windows.

## Msconfig

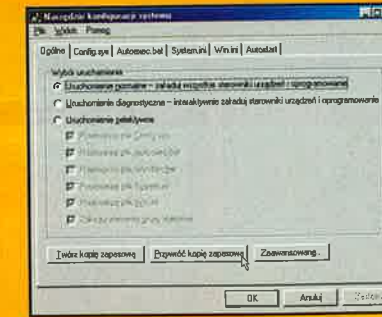
### Wylączenie elementów Autostartu



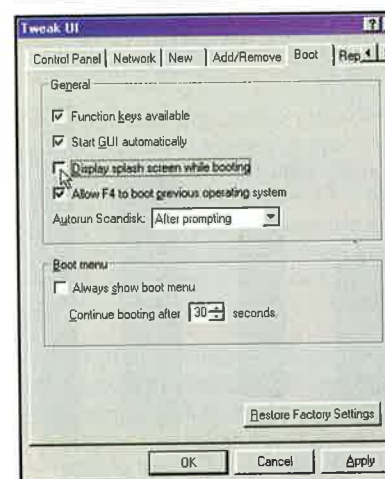
**1** Kliknij przycisk Start, wybierz Uruchom, wpisz msconfig i kliknij przycisk OK. Zanim wprowadzisz w systemie jakieś zmiany, kliknij przycisk Twórz kopię zapasową i przejdź na kartę Autostart.



**2** Przejrzyj listę i wyczyść wszystkie pola związane z programami, które chcesz wyłączyć, pozostawiając niekłnięte takie elementy, jak Scan Registry, System Tray i Task Monitor. Kliknij przycisk OK i w oknie dialogowym, które się pojawi, kliknij Tak.



**3** Jeśli Windows nie będzie chciał się uruchomić, naciśnij [3] i [Enter] w menu startowym, aby uruchomić system Windows w trybie awaryjnym. Uruchom msconfig, tak jak wcześniej, i kliknij przycisk Przywróć kopię zapasową. Powtórz ten proces, pozostawiając jeden z poprzednio wyłączonych elementów niekłnięty.



Dzięki opcjom TweakUI możesz wyłączyć ekrany startowe systemu Windows.

Narzędzie konfiguracji systemu (Msconfig) umożliwia modyfikację systemu i bezpośredni dostęp do jego najważniejszych ustawień i plików, włączając w to prawdziwą listę Autostart. Funkcja edycji listy Autostart umożliwia wyłączenie programów, które Windows ładuje automatycznie podczas uruchamiania. Poniższe instrukcje wyjaśnią, jak przywrócić ustawienia przed dostosowywaniem systemu. Pamiętaj również, że nawet jeśli możesz wszystko wyłączyć, nie oznacza to wcale, że powinieś to zrobić. Zanim zamkniesz Msconfig, spróbuj jeszcze odrobinę przyspieszyć system, wyłączając pliki z AUTOEXEC.BAT i CONFIG.SYS. W tym celu przejdź na kartę Ogólne, zaznacz opcję Uruchamianie selektywne i wyczyść pole wybo-

ru Przetwarzaj plik Config.sys i Przetwarzaj plik Autoexec.bat. Kliknij następnie przycisk OK i zrestartuj komputer, machając jednocześnie na do widzenia systemowi DOS i jego przestojom.

Możesz jeszcze spojrzeć na programy TweakAll i Tweak UI. Każdy z nich daje dostęp do wyczerpującego zestawu ustawień systemowych, z których niektóre umożliwiają przyspieszenie procedury uruchamiania systemu Windows. Mogą one na przykład usunąć niepotrzebne przestoje i wyłączyć bezużyteczne sterowniki z sekwencji startowej, usunąć ekrany startowe systemu i automatycznie wypełnić okno dialogowe logowania.

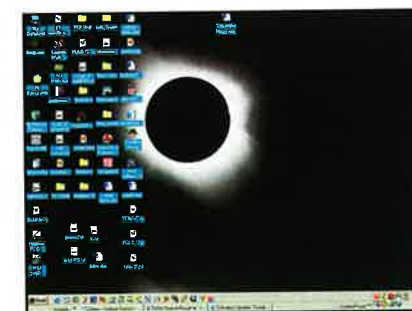
TweakAll możesz dostać na stronie [www.ab-tions-shed.com](http://www.ab-tions-shed.com), a TweakUI znajduje się w folderze Tools na płycie instalacyjnej systemu Windows. Jeśli jednak go tam nie ma, możesz go ściągnąć ze strony [www.microsoft.com/NTWorkstation/downloads/PowerToys/Networking/NTTweakUI.asp](http://www.microsoft.com/NTWorkstation/downloads/PowerToys/Networking/NTTweakUI.asp). Obydwa programy także umieściliśmy na płycie dołączonej do tego numeru.

## Czyszczenie okien

Utrzymywanie pulpitu czystego i wolnego od niepotrzebnych śmieci jest dobrą metodą na przyspieszenie pracy komputera.

Ktoś, kto ma sześciomiesięczną instalację systemu Windows, z pewnością z sentymentem wspomina początek instalacji, kiedy wszystko pracowało szybciej. To prawda: świeża instalacja systemu Windows zawsze działa szybciej niż ta zapchana pożerającymi zasoby systemowe programami, pełną pofragmentowanych plików i z niepotrzebnie zaśmieconym pulpitem. Wcale jednak nie musi tak być. Wystarczy, że poświęcisz pół godziny na drobne czynności porządkowe, dobre zorganizowanie plików i z niepotrzebnie zaśmieconym pulpitem. Wcale jednak nie musi tak być. Wystarczy, że poświęcisz pół godziny na drobne czynności porządkowe, dobre zorganizowanie plików i z niepotrzebnie zaśmieconym pulpitem.

Zbyt wiele plików przechowywanych na pulpicie może naprawdę spowolnić twój komputer.



## Kreator konserwacji systemu zrobi wszystko za ciebie!



**1** Uruchom Kreator konserwacji systemu z menu Start => Programy => Akcesoria => Narzędzia systemowe. Zaznacz pole Niestandardowe. Kliknij Dalej i z listy wybierz dogodny czas, a następnie ponownie naciśnij Dalej.



**2** Wyczyść pola przy programach z Autostartu (chyba że naprawdę ich potrzebujesz) i cztery razy kliknij przycisk Dalej, nie zmieniając żadnych innych opcji. Jeśli chcesz, możesz dostosować domyślne opcje, klikając po drodze przycisk Ustawienia.



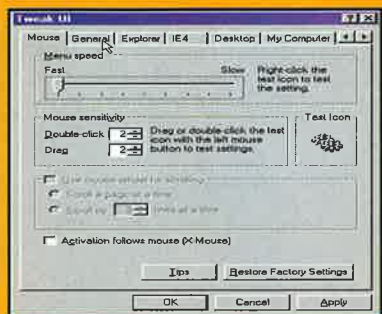
**3** Jeśli ustawiłeś odległy czas na wykonanie zadań konserwacji, możesz zaznaczyć pole. Po kliknięciu przycisku Zakończ system Windows wykona po raz pierwszy każde zadanie z harmonogramu. Jeśli nie, wyjdź z Kreatora konserwacji systemu, klikając Zakończ.



## Przyspieszanie systemu z TweakUI



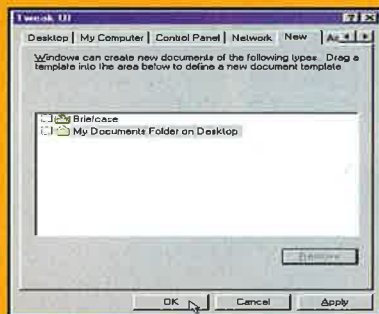
Mamy to na CD



**1** Przede wszystkim uruchom z Panelu sterowania program TweakUI, ustaw suwak szybkości menu na lewą skrajną krawędź i przejdź na kartę General.



**2** W polu Effects wyczyść pola przy opcjach Windows animation, Smooth scrolling, Beep on errors, Menu animation, Combo box animation oraz List box animation. Za pomocą strzałek odnajdź kartę New i kliknij ją.



**3** Wyczyść wszystkie pola na liście i sprawdź, jaki jest status przycisku Remove. Jeśli jest on włączony, kliknij go, aby usunąć pozycję, i w oknie dialogowym, które się pojawi, kliknij Yes. Wyczyść i usuń wszystkie elementy, a gdy skończysz, kliknij przycisk OK.



Nie tylko efekty graficzne spowalniają twój komputer: wypróbuj opcję Brak dźwięków we właściwościach dźwięku.

ganizowanie plików czy dostosowanie pulpitu, a twoje dotychczasowe oczekiwania na uruchomienie systemu się skończy.

Pulpit jest twoim pierwszym punktem kontaktu z systemem Windows. Jest to wygodne miejsce do przechowywania plików i skrótów, jest ono tłem dla otwartych okien i umożliwia dostęp do wszystkich programów dzięki menu

Start i paskowi narzędzi Szybkie uruchamianie. To wieloczęściowa natura pulpitu sprawia, że jego utrzymanie staje się takie ważne. Pierwszą rzeczą, jaką musisz zrobić, jest pozbycie się wszystkich niepotrzebnych ikon na pulpicie. Skręty i pliki tam przechowywane nie tylko rozpraszają i utrudniają nawigowanie, ale także zużywają moc pro-

cesora, gdy musi je odświeżyć, ponieważ wszystko, co przechowywane jest na pulpicie, w rzeczywistości znajduje się w folderze Windows (efekt jest taki sam, jakby znajdowało się w pamięci). Rozważ więc usunięcie tych plików, których nigdy nie używasz, i przeniesienie używanych na pasek szybkiego uruchamiania.

Następny krok polega na analizie samego pulpitu: tapeta pulpitu i pulpity aktywne wyglądają ciekawie, ale zabierają cenne zasoby systemowe. Aby je usunąć, musisz wywołać okno dialogowe Właściwości ekranu, klikając prawym przyciskiem myszy na pulpicie i wybierając z menu opcję Właściwości.



Mamy to na CD

Następnie na panelu Tlo wybierz jako tapetę Brak, przejdź na kartę Sieć Web, wyczyść pole Wyświetl zawartość sieci Web na pulpicie Active Desktop i kliknij przycisk OK.

Użytkownicy systemu Windows mogą uzyskać dodatkowy wzrost prędkości, wyłączając efekty wizualne, takie jak wygładzone czcionki i animowane okna: kliknij prawym przyciskiem myszy na pulpicie, wybierz z menu pozycję Właściwości, przejdź na kartę Efekty i wyczyść wszystkie pola efektów wizualnych.

Jak na razie, oczyściliśmy jedynie powierzchnię. Aby naprawdę zauważyć różnicę, musimy podnieść maskę naszego systemu i zacząć brudzić sobie ręce programami takimi jak Scandisk czy Defragmentator dysków. Prawdopodobnie zdarzyło ci się uruchomić już raz czy dwa DOS-ową wersję programu Scandisk, a to dlatego, że uruchamiany jest on automatycznie za każdym razem po wystąpieniu awarii systemu.

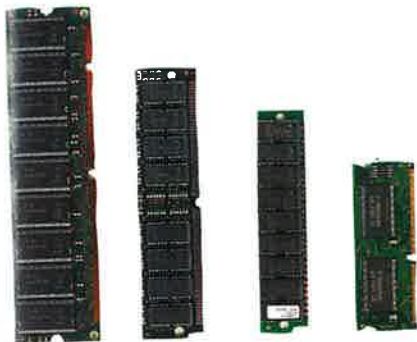
Wersje dla różnych odmian systemu Windows nie odbiegają zbyt od siebie, poza tym, że oferują znacznie większą kontrolę nad procesem skanowania i naprawiania. Niezależnie jednak od tego, jak często system ulega awarii, należy uruchamiać Scandisk i Defragmentator dysków przynajmniej raz w miesiącu. Mogą one naprawić uszkodzone pliki, odzyskać utraconą przestrzeń na dysku i przenieść strumienie potocznych danych, aby jeszcze lepszy, a tak-

że mogą naprawić wszystkie fizyczne błędy na dysku, które powstały podczas pracy.

W systemie Windows 98 przy użyciu Kreatora konserwacji systemu, który znajduje się w menu Programy => Akcesoria => Narzędzia systemowe, możesz ustawić harmonogram i uruchamiać Scandisk i Defragmentator dysków automatycznie. Kreator konserwacji systemu umożliwia również wyłączenie programów uruchamiających się podczas startu i usunięcie niepotrzebnych plików systemowych bez żadnych problemów. Najlepiej zaplanować wykonanie tych zadań na czas, gdy jesteś nieobecny, bo wtedy nie będziesz musiał tracić czasu i czekać na ich zakończenie.

## Dzięki za pamięć

Dzięki tym poradom nadal będziesz zadowolony z efektywnej pracy pamięci i dysku twardego.



Jednym z najprostszych sposobów na zwiększenie prędkości i ogólnej wydajności systemu jest dodanie kilku kości pamięci RAM. Wynikające z tego korzyści są natychmiastowe, lecz są również krótkotrwałe, ponieważ Windows nie potrafi zarządzać zasobami pamięci, niezależnie od tego, ile jej ma. Gdy twój komputer jest powolny i podejrzewasz, że jest to spowodowane zbyt małą ilością pamięci, może się okazać, że uzyskasz znaczne przyspieszenie, przełączając kilka opcji tu i tam. Jeśli nie widać żadnej poprawy, to powinieneś zainstalować więcej pamięci RAM. Jeśli jednak nastąpiła poprawa, to zaoszczędziłeś sobie nieskończonego odkręcania i przykręcania, zrywania warunków gwarancji i nerwów podczas wkładania kości.

Ile więc pamięci potrzebujesz? Cóż, Microsoft twierdzi,

że Windows 98 pracuje już z 24 MB pamięci RAM, ale bardziej odpowiednim słowem byłoby tu "coś się", szczególnie jeśli uruchomi się więcej niż jeden program. 64 MB jest o wiele bardziej realistyczną liczbą i powinna ona zaspokoić potrzeby większości ludzi. Zanim jednak pokażemy ci, jak efektywnie wykorzystać tę pamięć, przyjrzymy się sposobowi, w jaki Windows ją wykorzystuje.

Przy uruchamianiu komputera system Windows ładowany jest w obszarze pierwszych 30 lub więcej megabajtów dostępnej pamięci. Kolejne uruchamiane programy ładowane są do pozostałej pamięci. Jeśli masz otwartych kilka programów, które wy-

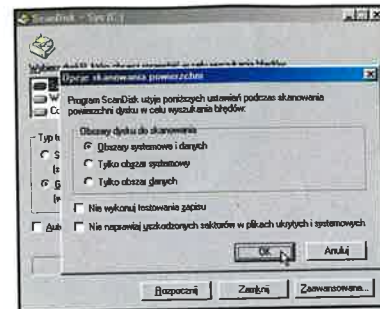
korzystują duże pliki danych, takie jak zdjęcia o wysokiej rozdzielczości, cała dostępna pamięć RAM może szybko się zapelnąć. Gdy do tego dojdzie, Windows zamiast zawiesić się, zaczyna stopniowo wykorzystywać dysk twardy i popularnie zwany "plik wymiany", który jest pamięcią wirtualną przechowującą nie mieszczące się w pamięci dane i programy. Jeśli próbujesz uzyskać dostęp do danych lub programów przechowywanych w tym obszarze, wszystko zaczyna zwalniać, ponieważ prędkość systemu ograniczona jest wtedy do prędkości dysku twardego, a nie pamięci RAM.

## Handel wymienny

Poza zamykaniem nieużywanych programów, niewiele możesz zrobić, aby zapobiec przepełnianiu się dostępnej pamięci RAM. Możesz jednak ulepszyć sposób, w jaki Windows zarządza plikiem wymiany, zanim ten zacznie go używać. Domyślnie, Windows próbuje zarządzać plikiem dynamicznie, zmniejszając go i zwiększając w miarę potrzeb, co teoretycznie jest dobrym pomysłem, ale w praktyce jest to pomysł bez nadziei, ponieważ jedyne, co Windows osiąga w ten sposób, to zwiększenie fragmentacji i spowolnienie twardego dysku. Możesz temu wszystkiemu zapobiec, ustawiając stałą wartość pliku wymiany. Oznacza to, że obiekty przechowywane w pamięci wirtualnej zawsze przechowywane będą w tym samym fizycznym obszarze dysku twardego, co zmniejsza fragmentację i przyspiesza dostęp do danych.

## Cache dysku twardego

Następne zadanie polega na optymalizacji wykorzystywania przez Windows fizycznej pamięci RAM, czyli sposobu, w jaki Windows używa rzeczywistej, a nie wirtualnej



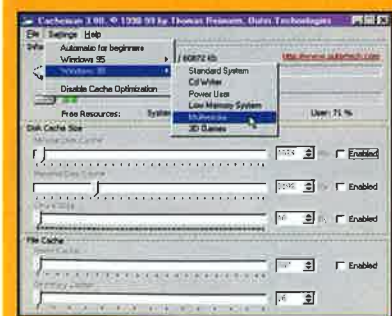
Przy użyciu programu Scandisk zawartego w systemie Windows możesz wykonać regularne testy dysku twardego.

## Cacheman

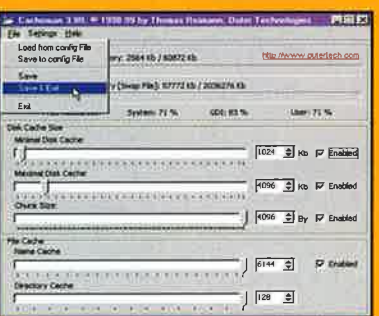
## Optymalizacja pamięci RAM

Mamy to na CD

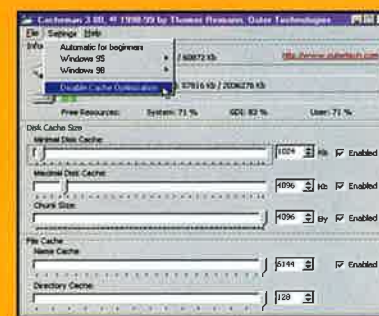
Najlepszym sposobem na zwiększenie wydajności zarządzania pamięcią przez system Windows jest użycie programu Cacheman.



**1** Program Cacheman można ściągnąć ze strony [www.tweakfiles.com/memory/cacheman.html](http://www.tweakfiles.com/memory/cacheman.html). Uruchom go i wybierz ustawienia odpowiednie do twojego systemu w podmenu Windows 95 lub Windows 98 znajdującym się w menu Settings.



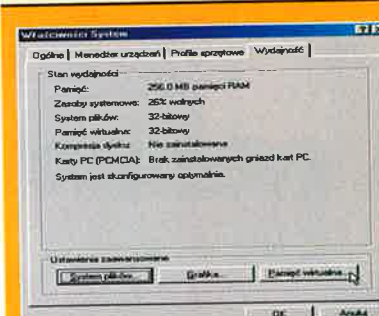
**2** Zauważysz, że suwaki zmieniają położenie w zależności od tego, co wybierzesz. Jeśli wybierzesz ustawienia idealne, a nie rzeczywiste, nie będziesz musiał zmieniać tych ustawień w przyszłości. Kliknij więc w menu File opcję Save & Exit.



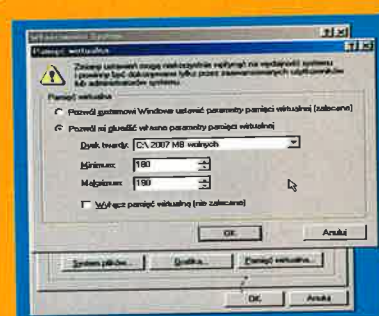
**3** W oknie dialogowym kliknij OK i uruchom ponownie komputer. Jeśli Windows nie będzie chciał się uruchomić, uruchom go w trybie awaryjnym, ponownie uruchom program Cacheman i wybierz Disable Cache Optimisation, a następnie Save & Exit. Teraz wszystko powinno wrócić do normy.

## Optymalizacja

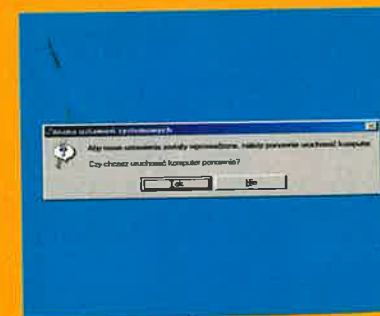
## Popraw działanie pliku wymiany



**1** Kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę Mój komputer znajdującą się na pulpicie i wybierz Właściwości. W oknie Właściwości systemu przejdź na kartę Wydajność i kliknij przycisk Pamięć wirtualna.



**2** Kliknij pole Pozwól mi określić własne parametry pamięci wirtualnej, wprowadź wartości w polach Minimum i Maksimum, równe dwupółkrotności ilości pamięci RAM, a następnie kliknij przycisk OK.



**3** Nie obawiaj się komunikatów ostrzegawczych, jakie pojawiają się w oknie potwierdzenia. Jeśli dokładnie wszystko wykonałeś, twój system nie jest zagrożony. Kliknij więc przycisk Tak, następnie Zakończ, a na końcu przycisk Tak i pozwól, aby system uruchomił się ponownie.



pamięci. Najlepiej sprawi się tu program o nazwie Cacheman (licencja postcardware), znajdujący się na płycie CD dołączonej do numeru.

Cacheman dostraja ustawienia pamięci cache dysku i zmniejsza częstotliwość wymiany danych pomiędzy dyskiem a pamięcią, co powoduje zwiększenie prędkości i stabilności. Interfejs programu sprawia, że zmiana tych ustawień jest prosta. Wystarczy, że wybierzesz określone wcześniej ustawienia odpowiednie do posiadanej przez siebie wersji systemu i sposobu, w jaki wykorzystujesz komputer. Cacheman ustawi później wszystkie konieczne parametry za ciebie, po czym twój system powinien zacząć działać o wiele lepiej, raczej wykorzystując dane znajdujące się w pamięci RAM ponownie, a nie przerywając je na dysk, gdy będą one wyświetlane na nieużywane.

Po zakończeniu konfigurowania parametrów pamięci, aby dokończyć cały proces, powinieneś uruchomić programy Scandisk i Defragmentator dysków. Razem naprawią one i zreorganizują dane, aby usprawnić wykonane przez siebie fundamentalne zmiany w konfiguracji systemu. Zmiany, jakie proponujemy, nie przyspieszą znacząco przeciążonego systemu, bo w końcu dodatkowego sprzętu nie da się niczym zastąpić, ale pozwolą one - bez wydawania pieniędzy - wydobyć z niego jeszcze odrobinę prędkości.

## Przyspieszanie Sieci

Zmiana sposobu surfowania to jedna z metod przyspieszenia pracy w sieci Internet. Istnieje jednak wiele innych sposobów na jej przyspieszenie.

Niezależnie od tego, jak szybki jest twój komputer i modem, surfowanie w Sieci może czasami być bardzo spowolnione. Cóż, uwarunkowane jest to częściowo porą dnia. Internet nie jest tak szybki, aby każdy mógł z niego korzystać, więc w godzinach szczytu wydajność może bardzo spaść. Jeśli na przykład logujesz się po powrocie z pracy, aby wykorzystać taryfę poza szczytem, możemy ci zagwarantować, że połączenie będzie wolne. Nie zapominaj o tym, co dzieje się poza oceanem. Tutaj masz przerwę na lunch, a tam setki milionów drzejących Amerykanów dopiero zaczynają się rozkręcać. Jeśli chcesz zdążyć, zanim Amerykanie zaczną robić tłok w Sieci, powinieneś logować się rano.

Poza zmianą sposobu surfowania jest jeszcze wiele innych metod na przyspieszenie pracy w Sieci. Przede wszystkim powinieneś zajrzeć do Opcji internetowych w Panelu sterowania. W oknie dialogowym Opcje internetowe przejdź na kartę Zaawansowane i przewiń listę do sekcji Multimedia. Wyczyść pola Inteligentna symulacja obrazu, Odtwórz animacje, Odtwórz dźwięki i Odtwórz wideo, a następnie przejdź na kartę Ogólne. Tutaj możesz przenieść tymczasowe pliki internetowe z folderu Windows, co nie przyspieszy bezpośrednio prędkości surfowania, ale zwiększy ogólną pracę systemu. Najpierw musisz usunąć jego zawartość, więc kliknij przycisk Usuń pliki i poczekaj, aż Windows opróżni folder. Teraz kliknij przycisk Ustawienia, przesuwaj suwak Ilość miejsca na dysku do użycia na drugą kreskę i kliknij przycisk Przenieś folder. Przy użyciu przeglądarki przejdź na napęd C:, a Windows automatycznie utworzy na nim nowy folder Tymczasowe pliki internetowe. Kliknij OK, a następnie w oknie dialogowym kliknij Tak, co spowoduje wprowadzenie wszystkich zmian w życie.

Gdy już wykonasz wszystkie czynności i zaczniesz rozkoszować się zwiększoną prędkością Sieci, to może wypróbowałbyś jeszcze kilku sztuczek w trakcie samego surfowania? Ulubioną czynnością zahartowanych surferów jest otwieranie odsyłaczy w nowych

oknach - sztuczka ta umożliwia przełączenie się do oryginalnej strony i kontynuowanie lektury, podczas gdy nowa strona ściąga się będzie w osobnym oknie. Aby to wykonać, kliknij prawym przyciskiem myszy odsyłacz i wybierz z menu pozycję Otwórz w nowym oknie. Innym sposobem na przyspieszenie przeglądania jest stosowanie skrótów klawiaturowych. Na przykład [Ctrl] + [B] powoduje otwarcie okna Ulubione, a [Alt] + [lewa lub prawa strzałka] przenosi cię na sąsiednie strony w historii stron.

### Narzędzia

To wszystko, jeśli chodzi o dostrajanie zawartego w systemie Windows oprogramowania. Czas zastosować aplikacje innych firm. W Sieci znajdują się tony specjalistycznych programów do Internetu, które mogą znacznie zwiększyć prędkość przeglądania stron. Wszystkie opisane tu programy znajdują się na płycie dołączonej do tego numeru.

Copernic 2000 ([www.copernic.com/products/free](http://www.copernic.com/products/free)) jest prawdopodobnie najlepszą darmową metawyszukiwarką w Sieci. Działa w taki sposób, że wysyła zapytania do różnych wyszukiwarek w tym samym czasie, przegląda wyniki i pozostawia sto lub mniej najlepiej pasujących w swoim oknie przeglądarki off-line. Jeśli kiedykolwiek byłeś niezadowolony z wyników tradycyjnej wyszukiwarki, powinieneś zaopatrzyć się w program Copernic.

Jednym z wielu ulepszeń systemu, jakie wykonać może kombajn TweakAll, jest zmiana wartości ustawienia jednostki przesyłu MTU (Maximum Transmission Unit). Wszystkie dane przesyłane są w Sieci za pomocą pakietów, których rozmiar określony jest przez wartość MTU. Domyślna ustawiana przez system Windows wartość jest zbyt duża i nie jest dostosowana do zwykłych połączeń modemowych, a zmniejszając ją możesz znacznie zwiększyć wydajność połączenia.

KillAd jest programem, który automatycznie zamyka otwierające się podczas surfowania dodatkowe okna reklamowe. Działa na takiej zasadzie, że zamyka wszystkie okna, których rozmiary są mniejsze, niż określona wcześniej wartość. Surfowanie z KillAdem nie jest szybsze, ale jest dużo mniej stresujące.

Download Accelerator Plus 4 może przyspieszyć ściągnięcie z sieci Internet o ponad 300 procent! □



Download Accelerator Plus 4 posiada teraz wbudowaną wyszukiwarkę.

### KillAd

Pomoże ci powstrzymać wyskakujące okienka



**1** Program KillAd pojawi się po zainstalowaniu w pasku zadań jako ikona zamkniętego pudełka. Kliknij ją prawym przyciskiem myszy i z menu wybierz Advanced Options. Aby maksymalnie wykorzystać KillAd, musisz dostosować kilka opcji.

**2** Ponieważ nie masz jeszcze wypisanych żadnych okien, a lista okien, których nie można zamykać jest pusta, powinieneś na razie wyczyścić te pola. Następnie umieść haczyk przy polu Kill every browser window smaller than, wprowadź stosowną rozdzielczość i kliknij OK.

**3** Teraz, gdy będziesz surfował i pojawi się reklamowe okno, kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę KillAd, wybierz z menu Add Popup, wytnij i wklej w okno dialogowe KillAd adres URL niechcianego okna i kliknij przycisk Add, a następnie Close

# POSŁUCHAJ W CO GRASZ!

**DIAMOND™**  
AUDIO TECHNOLOGY



**PRO MEDIA™ 2010**

- Moc (RMS): 5W x 2
- Pasma: 100 - 15 KHz
- Regulacja tonu
- Regulacja mocy
- Dźwięk przestrzenny 3DSP™



**PRO MEDIA™ 2012**

- Moc (RMS): 6W x 2
- Pasma: 90 - 18 KHz
- Regulacja tonów wysokich i niskich
- Regulacja mocy
- Dźwięk przestrzenny 3DSP™

**PRO MEDIA™ 3025**

- Moc (Satelity) (RMS): 5W x 2
- Moc (Subwoofer) (RMS): 15W
- Pasma: 50 - 18 KHz
- Regulacja basu
- Regulacja mocy
- System eliminacji zniekształceń DLP™



Diamond Audio Technology Inc. - Firma założona przez trzech doświadczonych profesjonalistów od dźwięku, których celem było stworzenie produktów o wysokim poziomie technologicznym, a jednocześnie dostępnych dla każdego użytkownika komputerów domowych. W ciągu pięciu lat odnieśli wielki sukces rynkowy w USA, budując firmę zgodnie z maksymą: "Chcemy być najlepsi, a nie najwięksi".

Śluchając tych produktów zrozumiesz, co mieli na myśli.

Lanser.net S.A.  
Władysławowo 30a  
82-300 Elbląg  
tel. /+48/ 55 236 33 63  
tel. /+48/ 55 233 93 65  
[www.lanser.net](http://www.lanser.net)



**Lanser.net**



# 20 najlepszych porad Paint Shop Pro

Nie potrzebujesz profesjonalnych narzędzi. Ten wysmienity pakiet graficzny ma wszystko, co może ci się przydać.

oprac. Krzysztof Kruszyński



## Pobieranie obrazka

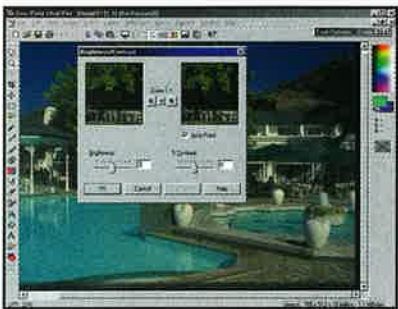
**1** Aby otworzyć znajdujący się na dysku twarde lub na płycie CD plik obrazka, wybierz File => Open i kliknij przycisk Browse, a następnie odnajdź potrzebny plik. Jeśli przed otwarciem obrazka chcesz obejrzeć jego miniaturę, sprawdź, czy zaznaczyłeś opcję Preview. Przy użyciu opcji Preferences z menu File możesz przyporządkować do programu Paint Shop Pro wiele formatów plików. Jeśli teraz klikniesz dwukrotnie obrazek w Eksploratorze Windows, program zostanie automatycznie uruchomiony.

## Wieczny TWAIN

**2** Bezpośrednio w Paint Shop Pro możesz uruchomić oprogramowanie dowolnego skanera kompatybilnego z TWAIN. Aby wybrać skaner, użyj menu File => Import TWAIN i wybierz opcję Select Source. Uzyskasz w ten sposób listę wszystkich zainstalowanych urządzeń kompatybilnych z TWAIN-em. Wersja 6 i 7 programu zawiera również obsługę wielu aparatów cyfrowych.

## Zrzut ekranu

**3** Programu Paint Shop Pro możesz także użyć do tworzenia "zrzutów" ekranu. Naciśnij klawisz [Print Scrn], aby załadować do schowka obraz całego ekranu, lub naciśnij ten klawisz, trzymając wciśnięty klawisz [Alt], aby załadować do schowka jedynie obraz aktywnego okna. Przełącz się teraz do Paint Shop Pro i użyj opcji Paste w menu Edit, aby załadować obraz do PSP. Więcej specjalistycznych opcji dotyczących tworzenia zrzutów ekranu znajdziesz w menu Screen Capture.



Jeśli zeskanowane zdjęcie nie jest tak wyraźne, jak byś chciał, użyj opcji Unsharp Mask znajdującej się w menu Sharpen (patrz porada nr 6).

## Jasność i kontrast

**4** Aby zmienić jasność i kontrast obrazka, użyj opcji menu Colours => Adjust => Brightness/Contrast lub po prostu wciśnij klawisz [Shift] i naciśnij B. W wersjach do wersji 6 możesz dostosować jasność i kontrast przy użyciu suwaków,

a w wersji 7 użyć liczb. Ewentualnie możesz wprowadzić dodatnie lub ujemne liczby, aby zmienić jasność i kontrast o odpowiedni procent w stosunku do oryginału. Kliknij AutoProof, aby zobaczyć efekty swoich działań.



Przy zaznaczonej opcji Auto Proof będziesz widział efekty zmiany jasności i kontrastu (patrz porada nr 4).

## Ostrzejszy obraz

**5** Zeskanowane zdjęcia są często nieostre. Aby poprawić ostrość, wybierz opcję Sharpen lub Sharpen More z menu Image (do wersji 6) lub z menu Effects w wersji 7. Czasami można zauważyć pogarszanie się jakości niektórych tekstur podczas wyostrażania zdjęcia.

## Unsharp Mask

**6** W przypadku zdjęć z dużą liczbą pionowych, poziomych i ukośnych linii lub zdjęć zawierających tekst, na którym ci zależy, możesz zwiększyć ostrość, używając opcji Unsharp Mask. Znajduje się one w tym samym miejscu, w którym umieszczone są wcześniej wspomniane narzędzia wyostrażające.

## Wymiana koloru

**7** Mniej więcej w połowie wysokości lewego paska z narzędziami, znajdziesz ikonkę o nazwie Color Replacer (wygląda jak czerwona strzałka na niebieskim tle). Użyj go do malowania w danym kolorze po obrazku, zastępując jednocześnie inną barwę. Na początku należy wybrać kolory: źródłowy i docelowy, używając narzędzia eyedropper. Kliknij lewym przyciskiem myszki na obszarze, pomalowanym w kolorze źródłowym, a prawym - na docelowym.

## Klonowanie

**8** Klonowanie jest przydatnym sposobem na ukrycie zadrapań i uszkodzeń na zdjęciach. W przypadku pionowych zadrapań wybierz narzędzie klonowania wyglądające jak "podwójny pędzel", znajdujące się na lewym pasku narzędzi, i kliknij prawym przyciskiem myszy po lewej stronie zadrapania. Teraz kliknij lewym przyci-

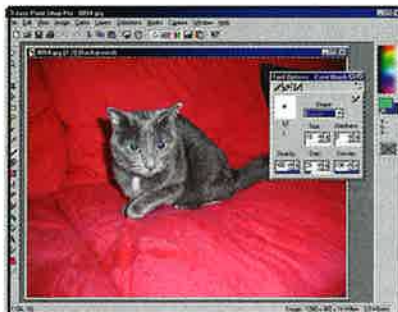
kiem myszy na górnej części samego zadrapania. Naciskając lewy przycisk myszy zakrywasz, przesuwasz wzdłuż niej pędzel.

## Opcje narzędzia

**9** Wszystkie narzędzia w Paint Shop Pro posiadają mnóstwo opcji. Aby je dostosować, użyj okna Tool Options. Jeśli nie jest ono widoczne na ekranie, kliknij przycisk Toggle Tool Options Window znajdujący się na górnym pasku narzędzi. Gdy umieścisz kursor myszy nad belką tytułową okna opcji, pojawi się ono na ekranie.

## Usuwanie efektu czerwonych oczu

**10** Wersja 7 programu Paint Shop Pro ma automatyczne narzędzie do usuwania efektu czerwonych oczu. Znaleźć je można w menu Effects => Enhance Photo. W wersji 6 i w poprzednich po prostu zamaluj pędzlem wywołane zbyt dużym błyskiem lampy czerwone okręgi w oczach.



Wszystkie narzędzia Paint Shop Pro posiadają szereg różnych opcji ułatwiających pracę.

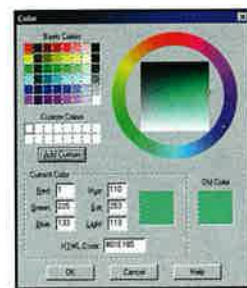
## Zmiana rozmiaru obrazka

**11** Do zwiększania lub zmniejszania rozmiaru zdjęcia służy wiele narzędzi. Począwszy od wersji 6, Paint Shop Pro posiada opcję SmartSize, którą znaleźć można w menu Image => Resize. Wybiera ona automatycznie najlepsze do danego zadania narzędzie. Podczas zmiany rozmiaru zdjęcia upewnij się, że zaznaczyłeś opcję Maintain aspect ratio, chyba że chcesz zaburzyć proporcje pomiędzy wysokością, a szerokością zdjęcia.

## Głębia kolorów

**12** Paint Shop Pro pracuje najlepiej w trybie 24 bitów, w którym uzyskać można 16,7 miliona kolorów. Jeśli jednak chcesz zmniejszyć rozmiar obrazka lub zoptymalizować obrazek dla mniejszej palety kolorów (na przykład do zastosowania na stronie WWW), użyj

opcji menu Colors => Decrease Color Depth. Najlepsze rezultaty daje użycie Nearest Color dla klipartów i Error Diffusion dla zdjęć.



Aby wybrać kolory pędzla i tła, kliknij kwadrat o odpowiednim kolorze znajdujący się po prawej stronie ekranu i użyj tego narzędzia wyboru koloru (patrz porada nr 13).

## Dowolne kolory

**13** Aby namalować na zdjęciu nowe elementy lub dodać tekst, wybierz kolor, klikając panel kolorów znajdujący się w prawym górnym rogu ekranu. Kliknięcie lewym przyciskiem myszy umożliwia wybranie koloru piska, a kliknięcie prawym przyciskiem myszy - wybranie koloru tła. Jeśli jednak klikniesz kolorowe prostokąty znajdujące się poniżej głównego panelu, będziesz mógł wybrać oba kolory dużo dokładniej.

## Warstwy

**14** Warstwy określić można jako wirtualne przezroczyste arkusze, które nałożone są na oryginalny obrazek. Umożliwiają one wykonanie szeregu różnych procedur i zastosowanie różnych efektów bez naruszania głównego obrazka. Więcej informacji o warstwach znajdziesz we wbudowanej pomocy.

## Malowanie

**15** Aby namalować coś w wolnym obszarze lub dodać namalowane obiekty do

istniejącego zdjęcia, wybierz narzędzie pędzla z paska narzędzi znajdującego się po lewej stronie - ma on symbol pędzla. W oknie Tool Options możesz zmienić rozmiar pędzla i jego typ, o czym wspomnieliśmy w poradzie numer 9. Możesz również malować wielokąt wypełniony, lub nie, wybierając przycisk Preset Shapes znajdujący się na pasku narzędzi po lewej stronie.

## Rysowanie

**16** Rysowanie, w przeciwieństwie do malowania, powoduje naniesienie na zdjęcie linii i kształtów, które przechowywane są w oddzielnych warstwach głównego zdjęcia. Korzyści z takiej metody są takie, że możesz indywidualnie zmienić rozmiar lub kształt takich obiektów. Jeśli zapiszesz obrazek w pliku Paint Shop Pro, obiekty te będą umieszczone na osobnych warstwach, ale jeśli zapiszesz obrazek w innym formacie, zostaną one połączone z głównym obrazkiem.



Jedną z licznych zalet programu Paint Shop Pro jest możliwość zapisywania plików w wielu formatach.

## Dodawanie tekstu

**17** Do obrazka można dodać tekst, stosując wiele czcionek TrueType, o wielu rozmiarach, kolorach i stylach (na przykład pogrubio-

ne czy pochylone). Kliknij przycisk z literą A znajdujący się na lewym pasku narzędzi, a otworzy się okno dialogowe, w którym będziesz mógł określić wszystkie wymagane atrybuty tekstu. Kliknij przycisk OK, a do obrazka zostanie dołączony tekst, który można później przesuwać.

## Efekty specjalne

**18** Różne wersje Paint Shop Pro mają różne zestawy efektów specjalnych, które można zastosować do obrazka, na przykład Motion Blur. Najlepiej jest wypróbować, co który efekt robi. Baw się dobrze, ale pamiętaj, żeby przed rozpoczęciem zabawy zrobić kopie wszystkich ważnych obrazków.

## Kopiowanie

**19** Używając opcji menu Edit => Copy możesz kopiować całe obrazki lub ich fragmenty. Przy użyciu tego samego menu można także wklejać te fragmenty jako nowe obrazki. Jeśli nie chcesz kopiować całego obrazka, do wycięcia określonych jego fragmentów zastosuj narzędzia selekcji.

## Zapisywanie

**20** Paint Shop Pro nie ogranicza cię do zapisywania obrazków w swoim własnym formacie. W rzeczywistości obrazek zapisasz możesz w wielu formatach. Jeśli chcesz wykorzystać obrazek jako tapetę pulpitu, użyj formatu BMP. Formatu JPEG użyj, aby zapisać obrazek w pełnej skali kolorów przeznaczony na stronę WWW, a formatu GIF, aby zapisać obrazek 256-kolorowy przeznaczony do umieszczenia na stronie WWW. Skompresowane pliki TIF mają optymalną jakość i zmniejszoną objętość i są idealne do przechowywania zdjęć. □

# 20 najlepszych porad Windows Me

Windows Me zawiera wiele nowych funkcji. Chcesz wiedzieć jakich? Czytaj...

oprac. Krzysztof Kruszyński



Komu potrzebny jest program do obróbki zdjęć? W oknie folderu możesz wyświetlić miniatury obrazków, a także je podejrzeć. Możesz również obracać i drukować obrazki bez ich otwierania.

## Nowy system pomocy

**1** Przyjrzyj się nowemu systemowi pomocy. Znajduje się on wciąż w menu Start, ale

na tym podobieństwa się kończą. Na stronie głównej można znaleźć spis treści zawierający odsyłacze pozwalające przejść do określonych tematów, a także wycieczki i samouczki służące do poznania nowych możliwości systemu. Umieszczone są tu także bezpośrednie odsyłacze do zasobów znajdujących się w sieci Internet.

## Masz kłopoty?

**2** Zanim wykręcisz numer do serwisu, sprawdź, czy Windows Me nie może pomóc ci rozwiązać problemów technicznych. Na głównej stronie pomocy kliknij odsyłacz Rozwiązywanie problemów. Znajdziesz tam listę porad i interaktywnych narzędzi diagnostycznych uporządkowanych pod względem kategorii, na przykład "Problemy z Internetem i siecią Web".



Nowy Movie Maker to nie tylko program do montażu filmów. Możesz z jego pomocą importować zdjęcia i tytuły, a także tworzyć pomiędzy nimi przejścia.



**Hibernacja**

**3** Chcesz wyłączyć swój komputer, kiedy na chwilę wychodzisz z biura? Jeśli twój komputer to obsługuje (a nie we wszystkich przypadkach tak jest), możesz użyć funkcji Hibernacja systemu Windows Me, która pozwala wyłączyć monitor i dyski twarde przy użyciu przycisku zasilania, jednocześnie pozostawiając niezmienionymi wszystkie otwarte dokumenty i programy.

**Gdzie się podział Panel sterowania?**

**4** Możesz sprawdzić, czy komputer obsługuje funkcję Hibernacji, klikając w panelu sterowania Opcje zasilania... ale moment, połowa opcji z Panelu sterowania zniknęła! To dlatego, że Windows Me pokazuje tylko najczęściej używane opcje. Resztę wyświetlić można klikając znajdujący się po lewej stronie odsyłacz Pokaż wszystkie opcje panelu sterowania.

**Odtwarzanie systemu**

**5** Nie twierdźmy, że Windows nie jest zupełnie stabilny, ale nie wiadomo, czy nowe urządzenia lub programy nie spowodują jego awarii. Nowe Narzędzie odtwarzania systemu (Programy => Akcesoria => Narzędzia systemowe) pozwala utworzyć obraz plików systemowych oraz powrócić do wcześniej zapisanych, bardziej stabilnych wersji.

**Miniatury obrazków**

**6** Windows Me oferuje także obsługę plików ze zdjęciami. Otwórz folder pełen zdjęć, a następnie wejdź do menu Widok. Znaleźć tam można dodatkową opcję - Miniatury. Wybierz ją, a obrazki będą wyświetlane w postaci miniatur - dwukrotne kliknięcie spowoduje ich otwarcie. Działa to również w przypadku plików innych typów.

**Gdzie znajdują się Opcje folderów?**

**7** Na pewno przyzwyczaiłeś się do tego, że typy plików możesz ustawiać ręcznie przy użyciu okna dialogowego Opcje folderów, znajdującego się w menu Start - w Windows Me już go tam nie ma. Możesz je teraz znaleźć w menu Narzędzia, które znajduje się w górnej części okna folderu. Wiele jego opcji zostało uproszczonych i zmienionych, ale jego obsługa jest oczywista.

**Włączenie Podglądu obrazków**

**8** Windows Me nie poprzestaje na wyświetlaniu miniatur plików ze zdjęciami. Może także pokazać większe podglądy. Wybierz Dostosuj ten folder z menu Widok i w kreatorze wskaż opcję Wybierz szablon HTML, a następnie Podgląd obrazka. Pozwoli to wyświetlić duży podgląd obrazka w lewym dolnym rogu okna.

**Obracanie obrazków bez otwierania**

**9** W górnej części okna podglądu znajdują się przyciski, dzięki którym możesz powiększać, zmniejszać i obracać obrazki bez ich otwierania w programie do obróbki zdjęć. Możesz je również wydrukować lub wyświetlić w pełnym oknie, klikając przycisk Podgląd. Zarządzanie cyfrowymi zdjęciami wcześniej nie było takie proste!



MSN Messenger umożliwia prowadzenie rozmów w czasie rzeczywistym, a także informuje o nowej poczcie w skrzynce HotMail.

**Uruchomienie pokazu slajdów**

**10** Dodatkową atrakcją systemu Windows Me jest to, że pozwala wyświetlać slajdy bezpośrednio z okna folderu - w górnym lewym rogu okna znajduje się odpowiedni przycisk. Zdjęcia zmieniać się będą cyklicznie w określonych odstępach, ale można także przyspieszyć ich zmianę, przesuwając kursor myszy w prawy górny róg ekranu i używając przycisków sterujących, które się tam pojawiają.

**Praca z programem Windows Movie Maker**

**11** Możesz teraz tworzyć swoje własne filmy dzięki programowi Windows Movie Maker znajdującemu się w menu Akcesoria. Nie służy on jedynie do udźwiękowiania wideoklipów. Pozwala także importować obrazki, a ponadto tworzyć własne pokazy slajdów i prezentacji zawierających przebiegi między obrazkami... Komu potrzebny jest teraz PowerPoint?

**Windows Media Player**

**12** Również Windows Media Player przeszedł gruntowny remont. Ma teraz zupełnie inny wygląd, a także posiada możliwość zmiany wyglądu przy użyciu skór, których cała masa dostępna jest w sieci Web. Możesz również dzięki niemu słuchać internetowych audycji radiowych, a także - jeśli masz olbrzymią kolekcję plików MP3 - przeskanować swój dysk twardy i automatycznie zbudować muzyczną bibliotekę.

**Wyświetlanie zawartości sieci Web na ekranie**

**13** Czy w systemie Windows 98 używałeś Aktywnego pulpitu? W Windows Me funkcja ta wciąż jest dostępna. Możesz dzięki niej dodać do pulpitu strony WWW, klikając prawym przyciskiem myszy na wolnym obszarze i wybierając z podmenu Aktywny pulpit pozycję Nowy element pulpitu. Teraz, gdy darmowe lub tanie konta ISP stały się dostępne, opcja Aktywnego pulpitu zaczyna mieć sens.

**Zapisz swoje notatki**

**14** Jak często musiałeś wyjąć fragment tekstu z dokumentu Worda i użyć go gdzie indziej, ale odstraszała cię perspektywa zapisywania kolejnego dokumentu? Teraz wystarczy, że zaznaczysz tekst i przeciągniesz go na pulpit! Zostanie on zapisany jako "skrawek", który będziesz mógł przeciągnąć do nowego dokumentu. Jest to bezpieczniejsze niż kopiowanie do schowka, w którym mógłby on zostać nadpisany przez skopiowanie do niego czegoś innego.

**Gra przez Sieć**

**15** Granie w gry zawarte w systemie Windows zawsze było zajęciem dla pustelników,

ale teraz możesz zmierzyć się z rzeczywistym przeciwnikiem za pośrednictwem Sieci. Wybierz na przykład Programy => Gry => Internet Reversi, a Windows Me połączy cię z serwerem gier i nawet znajdzie dla ciebie przeciwnika.

**Spersonalizowane menu**

**16** Jeśli używałeś pakietu Microsoft Office 2000, wiesz, czym są "sprytne" menu i paski narzędzi, które automatycznie się zmieniają, aby pokazywać tylko najczęściej używane opcje. W systemie Windows Me menu Start może również się tak zmieniać. Otwórz Start => Ustawienia => Pasek zadań i menu Start i zaznacz pole Użyj spersonalizowanego menu.

**Zaawansowane opcje paska zadań**

**17** Po otwarciu okna dialogowego Pasek zadań i menu Start kliknij kartę Zaawansowane. Możesz tu włączać i wyłączać różne opcje, sprawiając na przykład, że Panel sterowania i Drukarki będą się rozwijać, gdy ustawisz na nich wskaźnik myszy, a nie będą otwierać się w nowym oknie folderu.

**Przewijanie programów**

**18** Jeśli w twoim komputerze jest pełno śmieci, które zainstalowałeś wiele miesięcy temu, twoje menu Start/Programy prawdopodobnie zapełnia cały ekran - Windows Me domyślnie wyświetla niemięszące się pozycje w osobnych kolumnach, jedna obok drugiej. Prawdopodobnie łatwiej jest ci pracować w ten sposób. Jeśli jednak tak nie jest, zaznacz na karcie Zaawansowane w oknie dialogowym Pasek zadań i menu Start opcję Przewijaj menu Programu.



Wygląda to raczej na encyklopedię niż na sieciowy system pomocy! Nowe narzędzia pomocy systemu Windows Me zawierają półautomatyczne narzędzia do rozwiązywania problemów, przewodniki, a także dostęp do internetowej bazy wiedzy.

**Podgląd wydruku w IE 5.5**

**19** Drukowanie stron WWW może przyprawić o ból głowy! Szczególnie, jeśli strona zawiera wiele ramek i niezręcznie sformatowaną zawartość. Jednak dzięki IE 5.5, który dołączony jest do systemu Windows Me, nie będzie to już drukowanie w ciemno. Jeśli przyjrzyj się bliżej zawartości menu Plik, zobaczysz, że zawiera ono opcję Podgląd wydruku. Teraz możesz wcześniej zobaczyć, co uzyskasz na papierze.

**MSN Messenger**

**20** Pojawił się również nowy sposób na utrzymywanie kontaktu ze znajomymi, którzy są w Sieci. MSN Messenger (znajduje się on w menu Start => Programy => Akcesoria => Komunikacja) oferuje możliwość rozmowy w czasie rzeczywistym, a także wysyłania znajomym e-maili i umożliwienie im dołączenia do grona użytkowników tego programu, jeśli jeszcze tego nie zrobili. Messenger może nawet powiedzieć ci, kiedy na twoje konto HotMail przyszła poczta. □

MAMY WAŻNE OGŁOSZENIE,  
DREAMCAST W KRAJU  
W SUPERCENIE.

HEJ DZIEWCZYNY, HEJ CHŁOPAKI,  
NA DREAMCASTA SĄ HICIAKI.

CZY SKEJTUJESZ, CZY SERFUJESZ,  
ZAWSZE NA NIM POGIERCUJESZ,

TU SIĘ KRYJE NASZ ZAŁĄŻEK,  
BO NAJLEPSZY MAMY KRAŻEK.

NIGDY SOBIE NIE DARUJĘ,  
GDY DREAMCASTA NIE SPRÓBUJĘ.

PRZYJDZIESZ, ZAGRASZ, WNET UWIERZYSZ,  
I WYBIERZESZ, CO CI LEŻY.



**128-bitowa Konsola Nowej Generacji z możliwościami internetowymi.  
45 gier w dniu polskiej premiery wraz z polską instrukcją,  
kolejne 40 tytułów do końca roku, wśród nich takie Megahity jak:  
Shenmue, Quake III: Arena, Half Life, Jet Set Radio, MSR, Sega GT, Silent Scope,  
Ferrari 355 Challenge i wiele innych gier gwarantujących 100% rozrywkę.**

Dostępny jedynie  
w najlepszych sklepach na terenie kraju.

Więcej informacji znajdziesz:  
[www.dreamcast.pl](http://www.dreamcast.pl)



**Lanser.net**

Wylączny dystrybutor:  
Lanser.net S.A.  
Władysławowo 30a  
82-300 Elbląg  
tel. 055 2 363 363  
fax 055 2 363 366



# Uwolnij pamięć

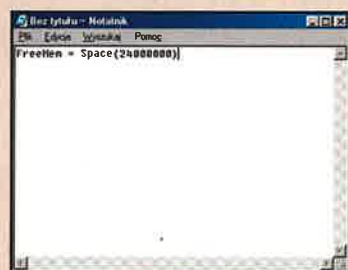
Trudne

Pisząc ten prosty skrypt, możesz sprawić, że twój system będzie pracował przez cały czas na najwyższych obrotach.

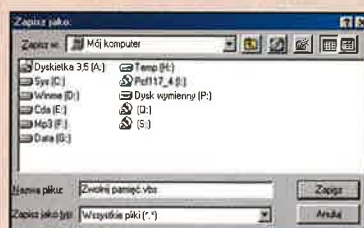
Jedną z najbardziej denerwujących cech systemu Windows jest pożeranie wolnej pamięci. Problemy zaczynają się po pewnym okresie działania, zamykania i ponownego uruchamiania aplikacji w systemie wielozadaniowym - czyli używania komputera w całkiem normalny sposób. Zamiast zwalniać całą nieużywaną pamięć (oznaczając ją jako dostępną do użycia) po zamknięciu programu, Windows zabiera swoją działkę. W rezultacie można obserwować stale zmniejszającą się wydajność komputera, która w końcu doprowadza do zawieszenia się systemu.

W Sieci dostępne są narzędzia, takie jak TweakAll czy Mem-Trax, które potrafią zmusić Windows do oddania całej pamięci. Jednak one same także zajmują czas procesora i pamięć, co może nawet pogorszyć sytuację. Dlatego warto wypróbować inną metodę, polegającą na napisaniu prostego skryptu w języku Visual Basic, który będzie zwalniał nieużywaną pamięć bez angażowania dodatkowych programów. W tym artykule pokażemy, jak taki skrypt napisać. Aby go użyć, wystarczy podwójnie kliknąć jego ikonkę.

Liczba 24 000 000 w skrypcie odnosi się do rozmiaru pamięci (24 MB), który chcemy odzyskać. Można tę wartość zwiększać praktycznie bez ograniczeń, pod warunkiem że twój pecet będzie miał wystarczająco dużo fizycznego RAM-u. Jako zasadę można przyjąć, że nie należy próbować zwalniać więcej niż połowy zainstalowanej pamięci. W przeciwnym wypadku Windows zwróci błąd wykonania skryptu. Użytkownicy Win 95 powinni się także upewnić, że posiadają dodatek Microsoft Scripting Engines w wersji 5.5 lub późniejszej (jest on standardowo dołączony do Win 98), który można ściągnąć razem z najnowszym Internet Explorerem (5.x).



**1** Odpał notatnik i wpisz linię mającą postać: FreeMem = Space(24000000)



**2** Kliknij Zapisz w menu Plik, wybierz Pulpit jako lokalizację i zapisz plik pod nazwą Zwolnij Pamięć.vbs.



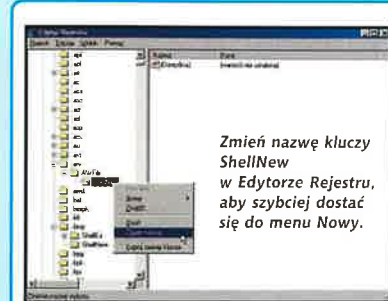
**3** Teraz, kiedy tylko Windows zacznie się ślimaczyć, wystarczy podwójnie kliknąć ikonkę Zwolnij Pamięć.

# Wyczyść menu kontekstowe

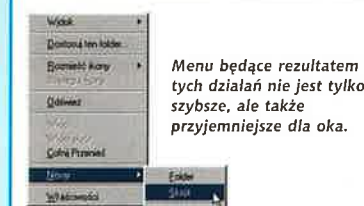
Średnie

Nie możesz się już doczekać pojawienia podmenu Nowy? Wyczyść je zatem w Edytorze Rejestru...

Najłatwiejszym sposobem na utworzenie folderu w Eksploratorze jest kliknięcie prawym przyciskiem pustej powierzchni i wybranie opcji Folder z menu Nowy. Najłatwiejszym, ale nie najszybszym. Microsoft zdecydował się na umożliwienie programom dodawania szablonów swoich plików w menu Nowy, co w teorii jest bardzo przydatne, ale ze względu na fakt, że instrukcje dla każdej pozycji są przechowywane w różnych miejscach rejestru, otworenie menu zajmuje całe wieki.



Zmień nazwę kluczy ShellNew w Edytorze Rejestru, aby szybciej dostać się do menu Nowy.



Menu będące rezultatem tych działań nie jest tylko szybsze, ale także przyjemniejsze dla oka.

Zabijanie nudy oczekiwaniem na pojawienie się listy szablonów, kiedy potrzebujesz tylko folderu, nie może być dopuszczalne. Szczególnie jeżeli nie używasz tej metody do tworzenia nowych dokumentów (bardziej intuicyjne jest uruchomienie odpowiedniej aplikacji i kliknięcie przycisku Nowy).

Aby usunąć pozycję z menu, wystarczy zmienić nazwę lub usunąć odpowiednie klucze w Rejestrze. Uruchom Edytor Rejestru (wpisz regedit w okienku Uruchom z Menu Start), naciśnij [Ctrl] + [F], wpisz ShellNew w okienku wyszukiwania i naciśnij [Enter]. Kiedy pojawią się wyniki wyszukiwania, kliknij prawym przyciskiem klucz ShellNew, wybierz Zmień nazwę i wpisz na przykład ShellNewOld jako nową nazwę. Naciśnij [Ctrl] + [F], aby kontynuować. Kiedy już wyrzucisz wszystkie szablony, wyjdź z Edytora Rejestru i wypróbuj nowe menu.

# Daj kopa komputerowi

Łatwe

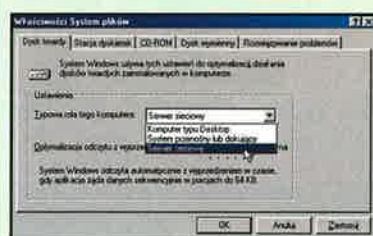
Jeżeli masz dostatecznie dużo RAM-u, możesz poprawić wydajność pracy twardego dysku w okienku Właściwości Systemu.

Kiedy trzy lata temu został wyprodukowany Windows 98, 32 megabajty pamięci uważano za rozmiar w zupełności wystarczający do wszelkich popularnych zadań, które można wykonywać na pececie. Jednak obecnie większość komputerów ma przynajmniej 64 MB pamięci, a i kupno kości 512 MB nie stanowi bardzo dużego problemu. Sprawia to, że domyślne ustawienia buforowania transferów z dysku są już zupełnie nieodpowiednie.

Jeżeli twój komputer posiada przynajmniej 64 MB pamięci, możesz sprytnie przyspieszyć działanie twardego dysku przez zmianę roli peceta z Komputera typu Desktop na Serwer sieciowy.

Kliknij przycisk Start i wybierz Panel Sterowania z menu Ustawienia. Kliknij ikonę System, a następnie przejdź do karty Wydajność. Teraz wystarczy kliknąć przycisk System Plików. W tym miejscu zmień wartość w polu listy na Serwer sieciowy i kliknij OK. Na końcu zamknij Właściwości Systemu i ponownie uruchom Windows.

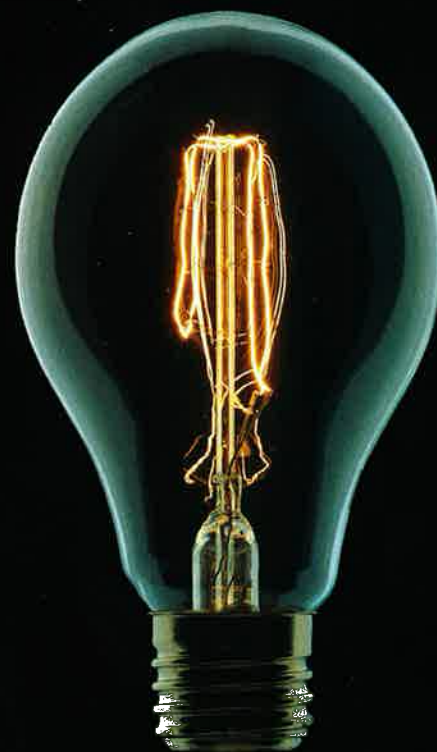
Jeżeli posiadasz Windows 95 i nie zauważysz żadnej poprawy po zmianie tego parametru, musisz uruchomić Edytor Rejestru (przeczytaj następną poradę, żeby dowiedzieć się, jak to zrobić). Przejdź do HKEY\_LOCAL\_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\FS\Templates\Server i zmień wartość kluczy NameCache i PathCache na odpowiednio a9 0a 00 00 oraz 40 00 00 00.



Zmień rolę komputera na Serwer sieciowy, a twój twardej będzie działał szybciej.

# Wanna Connect?

MSI



It used to be difficult to set up gamers' network...

Now, no need to deal with complicated network equipments anymore. **The unique PC 2 PC function built-in on MSI mainboards lets you:**

Play network games  
Share Internet connections \*  
Share printers and peripherals

Leave everything complicated to MSI,  
and get it all connected!



**815EP Pro-R**  
Intel® 815EP chipset  
• Supports Intel® Celeron® / Pentium® III Processors up to 1 GHz or higher  
• Supports PC133 SDRAM  
• Supports Bus Master ATA 100  
• PC Alert™ III (System Hardware Monitor)  
• D-LED™ (Onboard Diagnostic LEDs)  
• 6 x PCI (Master) / 1 x AGP (4X) / 1 x CNR / 4 x USB  
• Supports MSI Live BIOS™, auto updates your BIOS  
• MSI™ exclusive PC 2 PC networking function

**694D Pro-AIR**  
VIA® 694X chipset  
• Supports Dual Intel® Celeron® / Pentium® III processor up to 1GHz or more  
• Supports PC100/133 SDRAM up to 2.0 GB  
• Onboard Promise ATA 100  
• IT 1394 supports up to 400Mbps (Optional)  
• Onboard RAID  
• D-LED™ (Onboard Diagnostic LEDs)  
• 1xCNR / 1xAGP(4X) / 5xPCI(Master)



**850 Pro**  
Intel® 850 chipset  
• Support Intel® Pentium® 4 1.4GHz, 1.5GHz or faster processor  
• Support 4 DIMM up to a maximum memory of 2GB  
• AC'97™ Controller Integrated  
• AGP Pro (4X) / 1 x CNR / 6 PCI / 4 USB  
• D-LED™ (Onboard Diagnostic LEDs)  
• Live BIOS™, auto updates your BIOS online



**K7T Pro 2**  
VIA® KT133 chipset  
• Supports AMD Athlon™ / Duron™ Processors up to 1.2GHz and higher  
• Supports PC 100/133 SDRAM up to 1.5GB  
• ATA100 (80GB)(Optional)  
• 3 DIMM / 6 PCI / 1 CNR / 1 AGP (4X)  
• 4 USB  
• Live BIOS™, auto updates your BIOS online  
• Auto optimizes your CPU with Fuzzy Logic™ 3  
• Smart D-LED™ (Smart Diagnostic LEDs)

\* Users must have at least one dial-up or any types of Internet connection.

MSI  
Link to the Future

Headquarters  
MICRO-STAR INT'L CO., LTD.  
No. 69, Li-De St., Jung-Ho City, Taipei Hsien, Taiwan  
Tel : 886-2-3234-5599  
Fax : 886-2-3234-5488  
http://www.msi.com.tw

INCOM SA  
Tel: 071-358 8031  
Fax: 071-358 8088  
http://www.incom.pl

TORNADO 2000 S.A.  
Tel: 022-868 8001  
Fax: 022-868 8019  
http://www.tornado.com.pl

CeBIT  
HANNOVER  
March 22-28, 2001  
Hall 13  
Booth number: F13





# Granie online

Ludzie są o wiele bardziej interesujący od komputerów - więc dlaczego nie mielibyśmy spróbować grać z nimi, a nie z nudnymi maszynami...

oprac. Łukasz Nowak

**K**omputery są przyzwyczajone do przeciwnika, ale grając odpowiednio długo w dowolną grę można znaleźć sposoby na wszystkie odzywki peceta, a to znacznie obniża grywalność, dużo wcześniej, nim skończysz daną grę albo przestaniesz grać z powodu narastającej nudy. Więc jak dodać życia do swojej podmęczzonej kolekcji gier? Wystarczy rozpocząć rozgrywkę sieciową, w której przeciwnicy są myślącymi, dyszącymi stworzeniami podobnymi tobie samemu.

Może to dać niesamowitego kopa większości gier i pozwala spojrzeć na nie z zupełnie nowej perspektywy. Uczucie nieprzewidywalności jest fascynujące, a inteligencja graczy sprawia, że rozrywka online nigdy się nie nudzi. Dodaj do tego fakt, że osoby, z którymi się bawisz, siedzą sobie spokojnie na drugim końcu świata, a przekonasz się, czemu tak wiele osób decyduje się dzisiaj na przejście do trybu online.

## Zargon

### Serwer gier

Komputer, na którym jest uruchomiona gra tak, aby inni ludzie mogli się podłączyć i uczestniczyć w rozgrywce - ruchy wszystkich graczy są do niego wysyłane.

### Ściąganie

Proces transferu programów lub gier z Sieci na twój komputer to ściąganie lub download.

### Ping

Jest to wskaźnik używany przez sieciowe gry, aby obliczyć szybkość połączenia pomiędzy klientem a serwerem - im niższy jest ping, tym szybciej będzie działać gra.

Wiele nonsensownych rzeczy mówi się o ludziach ze środowiska sieciowego, ale jeżeli przez dostatecznie długi czas będziesz spotykać się z tą samą grupą graczy, szybko staną się oni twoimi kumplami i zanim się zorientujesz, staniesz się jednym zespołem, grającym i poznającym świat razem. A siła takich grup może być niesamowita - twórcy gry Ultima Online byli swego czasu zaskoczeni, kiedy wszyscy gracze zaczęli protestować przeciwko rosnącej inflacji - rozrzucałi wkoło jedzenie i biegali nago! Problem został rozwiązany.

Przy tym nie trzeba się ograniczać do garstki gier. Dostępne tytuły oferują wszystko, poczynając od prostoty bierek do subtelnych niuansów pokera: od prowokujących myślenie gier strategicznych do bezmyślnej brutalności Half-Life'a. Najlepsze z tego wszystkiego jest to, że zawsze istnieje gdzieś ktoś mający ochotę na szybką (lub boleśnie długą) rozgrywkę. Wystarczy spotkać się w jednym z wielu serwisów poświęconych sieciowemu graniu i zabrać się do zabawy. Więc na co jeszcze czekacie, cały świat możliwości czeka na to, żebyście z nim zagraли.

## Pierwsza rozgrywka

Zanim chwycisz swoją wyrzniętą rakieta, warto najpierw spróbować na nieco płytszych wodach, aby przekonać się, czy to na pewno jest dla ciebie.

Możesz już siedzieć jak na szpilkach, żeby wypróbować w końcu tę całą sieciową rozryw-

## The Zone

Czy jesteś w strefie?

Jeżeli jesteś jednym z tych szczęśliwców, którzy mają najnowszą wersję Windows, będziesz zachwycony wieścią, że masz zielone światło do grania online. Windows ME jest dostarczany z grupą gier, których nazwy rozpoczynają się słowem "internetowe". Te gry zostały stworzone wyłącznie dla sieciowej rozrywki - nie można w nie grać bez dostępu do Internetu. Jeżeli na przykład masz ochotę na partię szachów, po prostu podłącz się do Internetu i kliknij odpowiednią ikonę w menu Gry. Natychmiast zostaniesz połączony z osobą o podobnym poziomie umiejętności i możesz grać.

Te aplikacje używają własnego serwera gier firmy Microsoft o nazwie The Zone. Nie potrzebujesz Windows ME, aby z niego skorzystać. Będziesz musiał tylko ściągnąć gry, zanim zaczniesz grać. Jeżeli lubisz takie zabawy, możesz uczestniczyć w ligach, konkursach i turniejach. Wystarczy zarejestrować się jako nowy użytkownik i można zaczynać zabawę. Na poważnie i dla nagród.



Windows ME jest dostarczany z pakietem sieciowych gier, więc możesz pokonać prawdziwych ludzi w rozgrywkach Kierka, Reversi, Backgammon, czy warcabów.

kę i jesteś gotowy wydać masę pieniędzy na oprogramowanie i subskrypcję do serwera gier. Ale co zrobisz, jeżeli po kilku chwilach dojdiesz do wniosku, że to nie jest zabawa dla ciebie? Dlatego, zanim wydasz jakiegokolwiek pieniądze, warto zacząć od czegoś prost-



Yahoo ma jedną wyjątkowo uzależniającą grę o nazwie Yahoo Towers. Nauczenie się zasad zajmuje chwilę, ale później nie można się oderwać.

sze, żeby wybać grunt. Wcale nie musisz kupować drogiego oprogramowania, żeby rozpocząć - prawdopodobnie znasz zasady wszystkich gier, o których tutaj wspomniemy.

Zacznijmy od serwisu Yahoo, ponieważ ma doskonały dział gier online, pełny rozmaitych gier, wymyślonych dawno temu z myślą o zabawie z innymi osobami. Podłącz się do Internetu, jak to zwykle robisz, uruchom przeglądarkę Web i otwórz serwis games.yahoo.com. Od razu powinieneś zobaczyć, że nie jesteś jedyną wpiętą osobą (liczba w nawiasach obok nazwy gry oznacza aktualną liczbę graczy). Pierwszym krokiem jest rejestracja w bazie Yahoo, bez czego nie można rozpocząć zabawy - potraktuj to jak wstąpienie do klubu.

## Zagrajmy

Aby rozpocząć zabawę, wybierz grę, która cię interesuje, a Yahoo zauważy, że jeszcze się nie zarejestrowałeś i otworzy odpowiedni formularz. Potem możesz już rozpocząć samotną grę z wybraniem dla siebie ksywki. Taka, która od razu przychodzi ci do głowy, jest z całą pewnością zajęta, gdyż w tym serwisie zarejestrowanych są setki tysięcy graczy, więc nie zdziwi się, jeżeli będziesz musiał dołożyć spory numer na końcu albo zdecydować się na coś wyjątkowo nietypowego. Kiedy już zakończysz re-

jestrację, zostanie zaprezentowany wybór gier. Spójrzmy najpierw na pokera. Na szczęście nie musisz mieć sakiewki pełnej pieniędzy, aby zagrać i, zawsze znajdzie się sporo osób, które zechcą usiąść z tobą przy stole. Jeżeli wybierasz grę po raz pierwszy, jak my to zrobiliśmy, ściągnięcie wszystkich plików może zająć chwilę, ale kiedy ponownie uruchomisz tę samą grę, logowanie zajmie tylko kilka sekund.

## Pokerowa twarz

Texas-hold jest wariacją pokera, w którą gra się w gronie początkujących - otrzymujesz dwie swoje karty i musisz ułożyć rękę, dobierając trzy z pięciu odkrytych kart leżących na stole. Kiedy już znajdziesz stolik, przy którym jest wolne miejsce, warto przez chwilę popatrzeć jak grają inni albo po prostu rzucić się w wir akcji.

Na początek dostajesz tysiąc udawanych dolarów, żeby przetestować, co znaczy stwierdzenie zła ręką - powinno wystarczyć na jakiś czas. Oczywiście, kiedy znudzi ci się poker, możesz w każdej chwili przejść do innych gier.

## Odpalmy Half-Life'a

Granie w prawdziwe sieciowe gry jest równie proste, co zabawa w Yahoo, po prostu czytaj dalej.

Nie powinieneś mieć żadnych problemów bawiąc się grami Yahoo i z całą pewnością sprawią ci one sporo przyjemności. Jednak pora się już zająć czymś o wiele bardziej stymulującym - w tym przypadku pokażemy, jak zabrać się do fantastycznej strzelanki firmy Sierra - Half-Life. Jedną z podstawowych różnic między grą, w którą właśnie bawiłeś się w Yahoo, i tytułem w stylu Half-Life jest rozmiar. Half-Life zajmuje całą płytkę CD, podczas gdy poker prawie w ogóle nie zajmuje miejsca na dysku. Jeżeli Yahoo w jakiś sposób poprawi swojego pokera, komputer sam ściągnie



## Pierwszym krokiem do sieciowej zabawy jest zarejestrowanie się w serwisie Yahoo.

nową wersję, a ty prawie tego nie zauważysz. Jednak jeśli trzeba by skopiować z sieci Half-Life'a za każdym razem, kiedy chciałbyś zagrać, pewnie nigdy nie udałoby się tego dokonać. Rozwiązanie tego problemu stanowią łatki (patch) - małe pliki, które trzeba ściągnąć po to, żeby uaktualnić grę.

Posiadanie najnowszej wersji gry jest jedną z podstawowych zasad zabawy online. Jeśli nie jesteś na bieżąco, wiele osób nie będzie chciało z tobą grać. Większość nowych gier sama tworzy w trakcie instalacji odnośnik do odpowiedniego serwisu, a nawet automatycznie sprawdza aktualność gry (często instaluje się do tego osobny program). Mimo wszystko te pliki mogą być dosyć duże, ale i tak są bez porównania mniejsze od całej gry. Warto jednak zaopatrzyć się w narzędzie do ściągania w stylu GetRight (www.getright.com), gdyż pozwala ono na wznowienie zerwanego transferu.

Tak więc, gdy masz już aktualną wersję Half-Life, pozostaje tylko jedno - rozpoczęcie rozgrywki! Podłącz się w zwykły sposób do Internetu i zaraz potem odpal Half-Life'a. Z głównego menu

Trójwymiarowa ściganka produkcji Microsoftu - Driveway Road Rally. Można ją ściągnąć za darmo z serwisu The Zone.

## Krok po kroku

### Granie online



**1** Podłącz się do Internetu tak, jak to robisz przed surfowaniem, a następnie uruchom grę, w którą chcesz zagrać. W tym przykładzie posłużymy się jedną z najlepszych gier, które kiedykolwiek powstały - Half-Life.



**2** Kiedy wybierzesz tryb Multiplayer oraz opcję Internet Game, Half-life automatycznie połączy się z centralnym serwerem i zaproponuje listę aktualnych turniejów. Dowiedz się także, czy potrzebujesz uaktualnienia.



**3** Gry, które mają niski ping, będą działać szybciej, ale możesz wybrać dowolny serwer - np. ze względu na ulubioną mapę. Zaraz po tym możesz zaczynać rozgrywkę w wirtualnym świecie przeciwko prawdziwym wrogom.



wyberz opcję Multiplayer, a następnie Internet Game. Spowoduje to podłączenie do serwera gier WON, którego używa Half-Life. Zaraz potem pojawi się lista dostępnych rozgrywek, do których można się przyłączyć. Wybierz tę, która jest wskazywana jako najszybsza (cztery kropki lub więcej), i przygotuj się do janki...

## Graj z przyjaciółmi

A co z pozostałymi grami? Na tej stronie zaraz się nimi zajmiemy...

Mimo że Half-Life jest doskonałą grą do celów sieciowych, istnieje jeden tytuł, który stał się synonimem zabawy online - zowie się Quake. Jeżeli lubisz szybką, ostrą jazdę i lubisz patrzeć wrogowi prosto w oczy, tej gry nie da się pobić. Musisz być jednak bardzo dobry, żeby mieć szansę w Sieci.

Najnowszą wersją jest Quake III Arena i odalenie jego trybu multiplayer wygląda bardzo podobnie, jak w przypadku Half-Life, ale zamiast logowania się do serwera WON, Quake III łączy się ze swoim własnym i wyrzuca długą listę dostępnych rozgrywek. To jednak nie najlepszy sposób wybierania odpowiedniego miejsca do grania - na takich listach nie ma kompletu dostępnych serwerów. Ale Quake nie jest osamotniony pod tym względem. Unreal Tournament wygląda podobnie i bardzo szybko będziesz marzył o czymś lepszym.

Jeżeli chcesz dokładniej określać miejsce rozgrywki i osoby, z którymi grasz, możesz ściągnąć świetny program o nazwie Gamespy. Pokazuje on w przystępny sposób wszystkie dostępne serwery i zaraz po połączeniu się do Internetem podaje, ile osób gra w daną grę, kim oni naprawdę są i całą masę innych informacji. Możesz ściągnąć kopię tej aplikacji z serwisu [www.gamespy.com](http://www.gamespy.com).

## Następny poziom

Granie w losowo wybrane tumieje w Half-Life'ie jest w porządku i bez problemów można na tym poprzestać, nie patrząc na inne, bardziej zaawansowane sposoby zabawy. Jednak w ten sposób omija cię poważny aspekt sieciowej rozrywki. Jedną z najistotniejszych nowości wprowadzonych w grach online był pojedynek zespołów - nie jesteś tam samodzielną jednostką, ale częścią grupy. Następnym, subtelnym, ale istotnym usprawnieniem były rozgrywki typu Zdobądź Flagę (Capture the Flag - CTF) - teraz zespół ma konkretny cel. Większość sieciowych gier oferuje

## Rozejrzyj się

Niektóre gry w Sieci wymagają znacznie więcej zaangażowania niż inne.

Jeżeli przeglądałeś się od pewnego czasu światowi gier online, zapewne spotkałeś się z opowieściami o tytułach Ultima Online, Everquest lub Asheron's Call. Są one specjalnie traktowane, gdyż rozgrywka w nich zasadniczo różni się od innych gier sieciowych - trzeba zapłacić, żeby w nie zagrać. Może to brzmieć jak kosztowna zabawa, ale porównajmy z kimkolwiek, kto choćby przez moment tam się bawił, aby usłyszeć że warto.

Wszystkie trzy tytuły to gry RPG, które pozwalają się wcielić w wirtualną osobę. Ultima Online oferuje nawet wirtualny dom i wirtualną ziemię, którą można kupić lub wywalczyć. Zasady opłat za te gry można znaleźć w serwisach producentów, ale pod warunkiem, że masz kartę kredytową. Wszystko jest raczej proste - serwery znajdują się w Europie. Jeżeli lubisz nieco bardziej klimatyczne gry, to zdecydowanie warto się zastanowić nad tymi pozycjami.



Gry z niską wartością ping będą działać szybciej, ale możesz wybrać dowolny serwer. Wirtualna rozgrywka z rzeczywistymi przeciwnikami daje dużo satysfakcji.

## Darmowe żarcie

Pierwszym z takich serwisów, którym warto się przyjrzeć, jest Freeloder ([www.freeloder.com](http://www.freeloder.com)) - można z niego ściągnąć komercyjne wersje gier. Kiedy pierwszy raz to zobaczysz, pomyślisz, że to zbyt pięknie, żeby było prawdziwe. Po zarejestrowaniu, otrzymujesz 500 wirtualnych kredytów do wydania. Masz także możliwość zarabiania dodatkowych "pieniędzy" przez czytanie tekstów reklamowych. A później będziesz mógł przejść od razu do sekcji z grami, gdzie można znaleźć takie klasyki, jak Grand Theft Auto, Hidden & Dangerous, Jimmy White 2 i wiele więcej...

Dwie gry, które są na pewno godne uwagi, to Legends of Cosrin oraz Pure Football. Pierwsza z nich polega na chodzeniu po lochach (w stylu MUD). Posiada prosty, tekstowy interfejs, ale bogactwo postaci, zadań i miejsc do zwiedzenia w zupełności to rekompensuje. Możesz samodzielnie przedzierać się przez ten świat albo przyłączyć się do jednej z grup, aby mieć większe szanse na przeżycie. Druga gra to symulator ligi piłki nożnej w stylu fantasy. Jest to naprawdę dobrze wykonana zabawka.

## Ty mały oszuście

Zanim pozostawimy was samych w wielkim świecie sieciowej zabawy, jest jeszcze jedna rzecz, o której trzeba wiedzieć - oszustwa. Powinno się grać uczciwie, ale nie wszyscy stosują się do tej reguły. Cheaterzy są niemiłe widziani w tym towarzystwie... Zatem wspólnie i uczciwie zabawy!

je całe mnóstwo sposobów, które mogą ci odpowiadać lub nie. Warto przejrzeć instrukcję, aby przekonać się, jakie warianty są dostępne.

W Quake III Arena możesz grać w CTF, klasyczny zespół albo na wiele innych sposobów. Unreal Tournament oferuje nawet więcej - całe mnóstwo zadań taktycznych, które musi wykonać zespół. Dodatkowo, dzięki modyfikacji, która szturmem opanowuje świat, możesz wcielić się w terrorystę albo w komandosów w grze Half-Life Counter Strike - najświeższy przykład sieciowej zabawy.

Takie modyfikacje (zwane także modami) są dodatkami oferowanymi do oryginalnej gry. A co najważniejsze - są darmowe. Każdy z nich może wydłużyć życie gry o kilka tygodni, a nowe mają się już niedługo pojawić. Po prostu podglądaj, jakich modów używają ludzie w programie Gamespy, i jeżeli zauważysz, że któryś jest popularny, na pewno warto go ściągnąć.

## Gry za darmo?

Skoro już posmakowałeś sieciowej rozrywki, dlaczego nie posunąć się o krok dalej i zacząć kupować gry przez Internet albo jeszcze lepiej - ściągać je za darmo.

Kiedy chwilę pograsz w Sieci, zorientujesz się, że naprawdę istnieje cała społeczność osób lubiących się w przekazywaniu sobie porad, podpowiedzi, pomysłów i informacji o aktualnych promocjach. Oczywiście możesz skorzystać z dobrych rad, nie oferując nic w zamian, ale przecież dawać nie jest równie przyjemne jak brać, więc warto zapoznać się z kilkoma dobrymi serwisami i przekazać wiedzę o nich nieświadomym kumpłom.

## Zagraj w inną grę

Nie wiesz, jakie gry z twojego ulubionego gatunku mają możliwość rozgrywki sieciowej? Spójrz poniżej...

W tym artykule skoncentrowaliśmy się na strzelankach, ponieważ są one najbardziej popularne i nie powinniśmy mieć problemu ze znalezieniem chętnych do rozwalki przeciwników. Jednak nie oznacza to, że nie istnieją

nieco spokojniejsze zabawy - jest ich o wiele więcej, niż myślisz. Warto przejrzeć kolekcję gier w poszukiwaniu tytułów z możliwością gry online. Obok znajduje się tylko skromna część wszystkich sieciowych tytułów.

<b>Akcja:</b>	Quake III Arena, Unreal Tournament, Half-Life
<b>RPG:</b>	Ultima Online, Everquest, Asheron's Call, Legends of Cosrin
<b>Gry zespołowe:</b>	Half-life Counter Strike, Quake III Capture the Flag
<b>Strategia:</b>	Warzone 2100, Ground Control, Homeworld: Cataclysm, Alpha Centauri, Civilization II
<b>Gry wojenne:</b>	Myth 2, Age of Empires, AOE II, Allegiance, Close Combat
<b>Scigatki:</b>	Rally Master
<b>Symulatory:</b>	Air Attack, EF 2000, MS Flight Simulator 2000, Fighter Ace
<b>Sportowe:</b>	Links LS 2000, Microsoft Golf 1999
<b>Zarządzanie:</b>	Pure Football
<b>Tradycyjne:</b>	Chess, Checkers, Boggle, Backgammon



# Podдай się magii dźwięku Dolby® Digital



Przeżyj to sam. Zrób następny krok i wprowadź najwyższej jakości dźwięk Dolby® Digital 5.1 do swojego domowego studia. Legendarne karty Sound Blaster Live! z nowej serii 5.1 dzięki wbudowanemu dekodrowi Dolby® Digital 5.1 oraz mocy procesora dźwięku EMU10K1 oferują jakość urządzenia studyjnego Dolby® Digital. Teraz wystarczy dodać zestaw głośników 5.1, na przykład nasz system DeskTop Theatre 5.1 DTT2200, a będziesz mógł rozkoszować się magicznym dźwiękiem Dolby® Digital podczas tworzenia, słuchania muzyki, oglądania filmów oraz skorzystać w trakcie gier z dodatkowych efektów technologii EAX i DirectSound 3D. Zapraszamy na naszą stronę internetową: [www.europe.creative.com](http://www.europe.creative.com)

Live the experience  
**CREATIVE**  
[WWW.EUROPE.CREATIVE.COM](http://WWW.EUROPE.CREATIVE.COM)

Creative Labs (Irl) Ltd., Przedstawicielstwo w Polsce, 02-708 Warszawa, ul. Bzowa 21; tel.: +22 853 02 66, fax: +22 843 22 83; Bezpłatna infolinia 00800 353 1229, e-mail: [info@creative.pl](mailto:info@creative.pl)

Autoryzowani Dystrybutorzy:  
AB S.A. (tel.: +71 32 40 500), ABC Data/Actebis PL (tel.: +22 676 09 00); Action Sp. z o.o. (tel.: +22 877 06 12); Tech Data Polska (tel.: +22 547 92 00); JTT Computer S.A. (tel.: +71 347 58 00).

©Copyright 2000 Creative Technology Ltd. Creative jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Creative Technology Ltd. Dolby jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Dolby Laboratories. Wszystkie pozostałe marki i nazwy produktów są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi odpowiednich firm.



# Jak to zrobić

Na naszej płycie CD znajdziesz oprogramowanie, do poprawienia wyglądu cyfrowych zdjęć, które chciałbyś wykorzystać na stronach WWW, w projektach DTP czy albumach.

oprac. Łukasz Nowak

**C**yfrowa fotografia oferuje więcej możliwości niż tradycyjna metoda robienia zdjęć. Możesz dzięki niej dołączyć swoje fotki do projektów DTP (na przykład plakatów, ulotek czy wypracowań) albo poprawić wygląd strony WWW, a nawet stworzyć sieciowy album z rodzinnymi zdjęciami. Jest jeszcze jeden powód, dla którego warto nauczyć się sztuki cyfrowej obróbki obrazów - odtąd nie będziesz już więcej pstrykał fotek, ale przygotowywał potencjalne dzieła sztuki.

Istnieją dwa sposoby na tworzenie cyfrowych obrazów. Pierwszym jest inwestycja w płaski skaner, a w dzisiejszych czasach można za mniej niż 600 zł dostać bardzo przyzwoite urządzenia. Drugi sposób jest związany z "nieco" większym wydatkiem, a mia-

nowicie zakupem aparatu cyfrowego. Dzięki niemu będziesz mógł natychmiast przesłać zdjęcia do komputera bez czekania, aż laboratorium je wywoła.

Niezależnie od sposobu, w jaki otrzymasz swoje cyfrowe fotki, prawdopodobnie napotkasz na dokładnie te same problemy. Zostawimy techniki twórcze na inny artykuł, a zajmiemy się podstawami. Na początku będziesz musiał usunąć drobne błędy, które mogą psuć przyzwoite zdjęcie. Tutaj tkwi całe piękno cyfrowej obróbki obrazu. Można naprawić wszystko: od błędów naświetlenia po złe kadrowanie. Warto także poprawić nienaturalne cienie tworzone przez sztuczne źródła światła, usunąć różnego rodzaju zadrapania lub obrócić nieco całe zdjęcie, pozbywając się morderczego efektu "skrzywio-

## Poprawianie cyfrowych zdjęć

### Wydruki

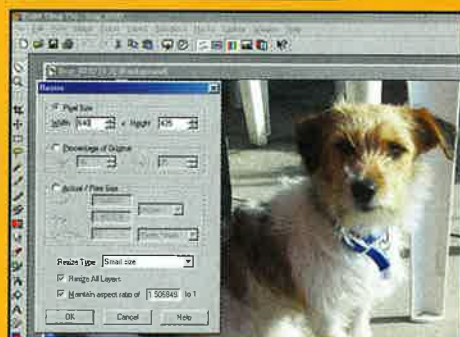
#### Właściwy rozmiar odbitki

Zmiana obrazu w przypadku zdjęć przeznaczonych dla serwisów WWW jest prosta, gdyż trzeba postąpić wyłącznie pikselami. Jeśli zdjęcia mają być wykorzystane w materiałach drukowanych, sprawa staje się nieco bardziej złożona, gdyż trzeba uwzględnić ich rzeczywisty rozmiar (w calach lub centymetrach) oraz rozdzielczość (w dpi - punkty na cal).

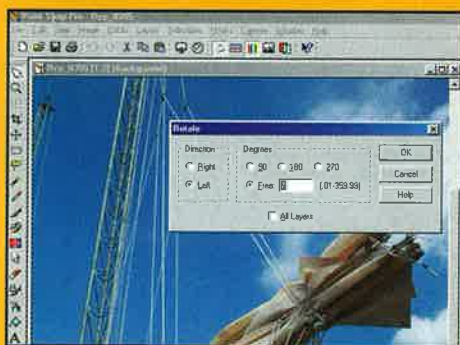
Oba te parametry są ze sobą związane, więc to samo zdjęcie może mieć niską rozdzielczość, ale duże rozmiary, lub wysoką rozdzielczość, ale wtedy będzie mniejsze. Wszystko to bez zmiany choćby jednego piksela (tylko wielkości, z jaką zostaną wydrukowane). Łatwo się w tym wszystkim pogubić, więc najlepiej najpierw ustawić rozdzielczość (200 lub 300 dpi wystarczy do drukowania na wysokiej jakości drukarkach atramentowych). Następnie trzeba zmienić rozmiar obrazu w punktach, aby posiadał odpowiednią wielkość fizyczną.

nego horyzontu". Cyfrowa obróbka pozwala szybko zrobić rzeczy, które tradycyjnymi metodami zajęłyby ekspertowi wiele godzin w ciemni. Pokażemy wam, jak zrobić wszystkie te rzeczy, wykorzystując program Paint Shop Pro, jednak można do tego celu zastosować prawie każdy popularny program graficzny. Nazwy funkcji i okienek mogą się różnić, ale podstawowe zasady pozostaną niezmienione.

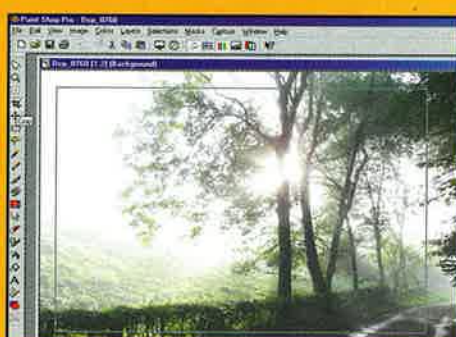
## Krok po kroku



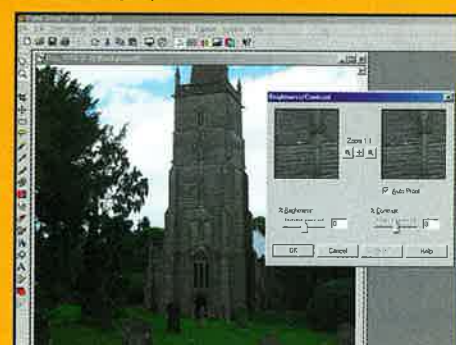
**1** Jeżeli wykorzystujesz zdjęcie na stronie WWW, prawie na pewno będziesz musiał zmienić jego rozmiar. Grafika Web jest mierzona w pikselach i rzadko kiedy będziesz potrzebował obrazków większych niż 640 x 480 punktów. W programie Paint Shop Pro zmienia się rozmiar obrazków za pomocą funkcji **Resize** z menu **Image**.



**3** Czasami zdjęcia zostają nieco przekrzywione w trakcie skanowania, czasem też nie trzymasz aparatu prosto, kiedy pstrykasz swoje dzieło. Tak czy owak, wybierz opcję **Rotate** z menu **Image** (lub wcisnij [Ctrl] + [R]) i wpisz kąt, o który chcesz obrócić obraz, aby usunąć przekrzywienie kadru.



**2** Zaznacz opcję **Maintain aspect ratio**, zanim zaczniesz zmieniać rozmiar. Możesz także najpierw wykadrować fragment zdjęcia za pomocą narzędzia **Crop**, zaznaczając prostokątem obszar, który ma pozostać po obcięciu. Podwójne kliknięcie wewnątrz tego prostokąta usuwa wszystko, co jest poza nim.



**4** Zmiana rozmiaru, przycinanie i obracanie to trzy czynności, które zapewne będziesz musiał wykonać na początku pracy z każdym obrazem. Często także trzeba zmienić jasność, aby poprawić błędy ekspozycji. Wybierz funkcję **Adjust** z menu **Colors**, a następnie **Brightness/Contrast** z podmenu, które się pojawi.



**5** Pamiętaj przy tym, że zmiana jasności zdjęcia przy okazji często usuwa cienie i poblaski. Aby tego uniknąć, należy zwiększyć wartość parametru o nazwie **Kontrast** za każdym razem, gdy zwiększa się jasność obrabianego zdjęcia. Przesuń potencjometr, aby zobaczyć, jaki otrzymasz rezultat.



**7** Skanowane zdjęcia mogą często posiadać zadrapania czy wgłębienia. Można je usunąć za pomocą narzędzia **Clone Brush** programu Paint Shop Pro. Trzeba kliknąć prawym przyciskiem nieuszkodzony fragment, a następnie zamalować zadrapanie. Aby zmienić rozmiar pędzla, będziesz musiał otworzyć paletę **Tool Options**.



**6** Zdjęcia wykonywane wewnątrz budynków mogą mieć żółtawy lub zielonkawy odcień wywołany przez sztuczne światło. Jednym ze sposobów na pozbycie się tego (w tym przypadku nadmiaru różu) jest otwarcie okna **Hue/Saturation/Lightness** z menu **Colors** => **Adjust** i skorygowanie pozycji suwaka **Hue**, aż kolory będą wyglądać lepiej.



**8** Gdy już przyniesiesz, obrócisz i skorygujesz błędy zdjęcia, możesz jeszcze poprawić wygląd obrazów, które będą oglądane na monitorze. Zrobisz to za pomocą filtra o nazwie **Sharpen**, który dodaje nieco ostrości scenom z dużą liczbą detali. Znajdziesz go bezpośrednio w menu **Image**.

## Jak ustawić wartości domyślne

# Jak to zrobić

Zaraz dowiesz się, jak szybko i skutecznie rozwiązać problem z jednym z najbardziej denerwujących usprawnień systemu Windows, jakie kiedykolwiek wymyślono. Ułatwisz sobie życie, idąc w nasze ślady...

oprac. Łukasz Nowak

**W**indows automatycznie ustawia domyślną drukarkę, przeglądarkę sieci Web, połączenie z Internetem i wygląd folderów. Często bez wcześniejszego pytania ciebie o zgodę. Na pewno nierzadko ustawienia te nie odpowiadają twoim codziennym potrzebom. Dla przykładu, jeżeli posiadasz dwie drukarki podłączone do komputera, Windows wybierze domyślny sterownik za pierwszym razem, kiedy coś wydrukujesz. Prawdopodobnie częściej używasz jednej drukarki niż drugiej. Jeżeli zdarzy się, że system wybierze zły sterownik i za każdym razem, zanim zaczniesz drukować, będziesz musiał go zmienić, może to stać się dosyć frustrujące. To samo może się dzieć, jeżeli w swoim komputerze masz więcej niż jedno połączenie z siecią, przeglądarkę Web czy program

graficzny. Wartości domyślne sięgają jednak znacznie głębiej. Windows potrafi otwierać każdy folder z osobna w jednym z kilku trybów. Aby się o tym przekonać, kliknij dwukrotnie ikonę **Mój komputer** i przejrzyj menu **Widok** w oknie, które się pojawi. Masz tam możliwość dokonania wyboru pomiędzy trybami **Duże ikony**, **Małe ikony**, **Lista**, **Szczegóły** oraz (w zależności od wersji Windows, którą posiadasz) **Nagłówki**.

Większość osób ma swój ulubiony sposób wyświetlania folderów, na przykład w redakcji preferujemy widok **Szczegóły**, gdyż jest bardzo przejrzysty i dostarcza najwięcej informacji o plikach. Problemem jest fakt, że Windows domyślnie używa dużych ikon. Jednak przy odrobinie wiedzy o sys-

temie można ten parametr zmienić na dowolny inny. Czytaj dalej, szanowny czytelniku, żeby dowiedzieć się więcej.

## Wariacje

### Wersje systemu Windows

W zależności od posiadanej wersji systemu Windows (poczynając od Windows 95 aż do Windows Me) wygląd menu, które musisz otworzyć, będzie się zmieniał. Na przykład funkcja **Opcje Folderu** w Windows 98 znajduje się na dole menu **Widok**. Tymczasem w Windows Me umieszczono ją na górze menu **Narzędzia**.

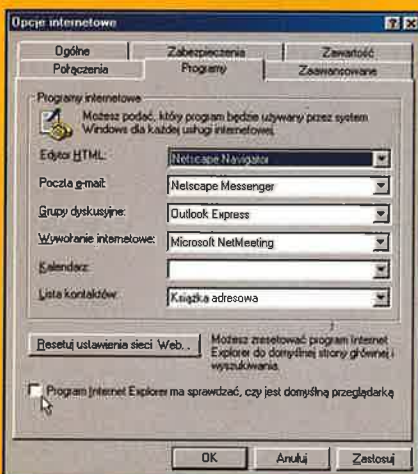
Zmiana przypisania rozszerzeń plików w Windows Me jest o wiele prostsza - wystarczy zaznaczyć dany typ w **Opcjach Folderu**, kliknąć przycisk **Zmień** i wybrać program, którym chcesz otwierać dany rodzaj plików. W systemach Windows 95/98 trzeba kliknąć **Edytuj**, następnie **Otwórz** i jeszcze raz **Edytuj**. Później pojawi się okienko, z którego będziesz musiał ręcznie wybrać plik wykonywalny programu przeznaczonego do uruchamiania.



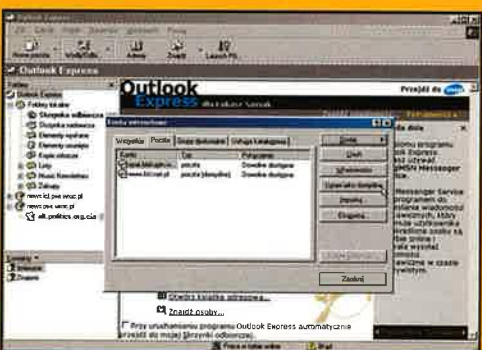
## Krok po kroku



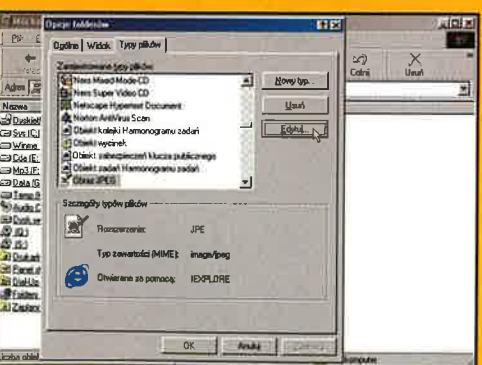
**1** Sterowniki drukarek umieszczone są w folderze Drukarki wewnątrz Panelu Sterowania. Szybszym sposobem na dotarcie do nich jest kliknięcie Start => Ustawienia => Drukarki. Aby ustawić domyślny sterownik, kliknij prawym przyciskiem ikonę drukarki, która cię interesuje, i wybierz Ustaw jako domyślną.



**3** Kliknij Start => Ustawienia => Panel Sterowania i wybierz Opcje Internetowe. W karcie Programy możesz ustawić, jaki program ma być domyślnie używany do odbierania poczty. Zaznacz opcję na samym dole, aby Internet Explorer sprawdził, czy jest główną przeglądarką systemu.



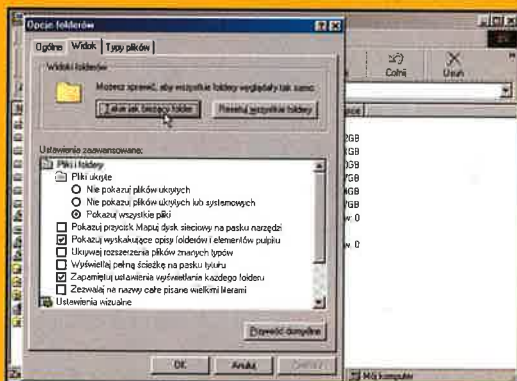
**5** Outlook Express umieści twój standardowy adres e-mail w polu Od: każdego listu, który będziesz tworzył. Możesz ustawić swój domyślny adres poprzez Narzędzia => Konta, a następnie w karcie Poczta kliknąć przycisk Ustaw jako domyślny.



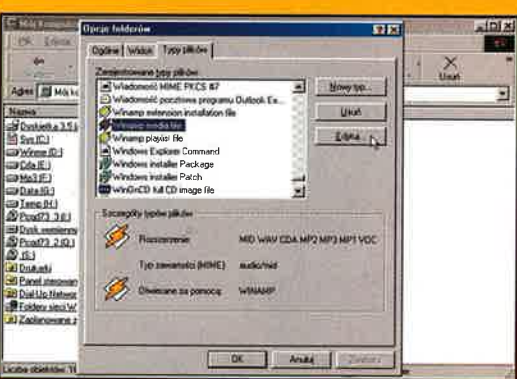
**7** Kliknięcie pliku MP3 spowoduje uruchomienie domyślnego programu do odtwarzania muzyki. Aby wskazać wybraną aplikację, uruchom Opcje Folderów z menu Widok lub Narzędzia (w zależności od wersji Windows, którą posiadasz) i powtórz procedurę z punktu szóstego, ale dla plików z rozszerzeniem MP3.



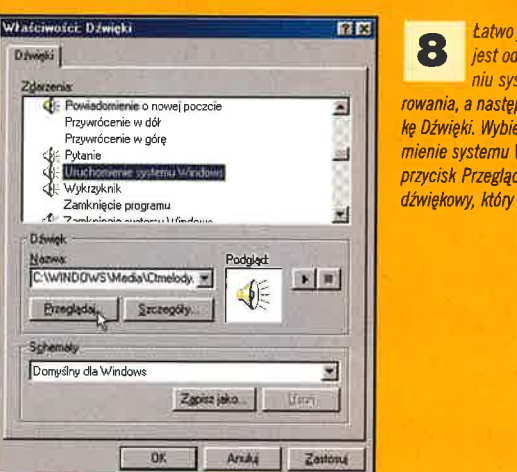
**2** Kliknij dwa razy ikonę Mój komputer i wybierz Dial-Up Networking. Jeżeli go tam nie znajdziesz, możesz także poszukać w Start => Ustawienia. Po prostu kliknij któreś z połączeń prawym przyciskiem myszy i wybierz z menu opcję Ustaw jako domyślną.



**4** Aby zmienić domyślny wygląd wszystkich folderów, otwórz dowolny z nich (Mój Komputer jest również dobry, jak każdy inny) i zmień jego wygląd, używając funkcji z menu Widok. Następnie wybierz Opcje Folderów z menu Narzędzia i w karcie Widok kliknij przycisk Takie jak bieżący folder.



**6** Jeżeli dostajesz w załącznikach do listów pliki z grafiką, komputer załaduje domyślny program malarski, aby je otworzyć. W dowolnym folderze kliknij Widok => Opcje Folderów i wybierz zakładkę Typy Plików. Znajdź pozycję JPEG i kliknij Zmień lub Edytuj, aby przypisać im program, którego chcesz używać.



**8** Łatwo jest zmienić dźwięk, który jest odtwarzany przy uruchomieniu systemu. Otwórz Panel Sterowania, a następnie kliknij dwa razy ikonę Dźwięki. Wybierz z listy pozycję Uruchomienie systemu Windows i kliknij przycisk Przeglądaj, aby znaleźć inny plik dźwiękowy, który ma być odtwarzany.

## Cyfrowe wideo

Dawno minęły już czasy, kiedy edycja domowego filmu wideo zajmowała całe wakacje i kończyła się pełnym śmietnikiem zużytych kaset. Teraz potrzebujesz już tylko bardzo dużej pamięci. Kosmiczny małpiszona zaraz wszystko wykadruje...

oprac. Łukasz Nowak

**C**zy kiedyś zdarzyło się wam edytować domowe wideo na zwykłych magnetowidach? Jeżeli ktoś nie doświadczył tej przyjemności, to informujemy, że wymaga to niewiarygodnej ilości sprzętu, cierpliwości i wysokiej tolerancji na kiepski efekt końcowy. Ze względu na swoją naturę analogowa technologia wideo nigdy nie była przeznaczona do takich celów i w trakcie procesu edycji każda kopia, lub zestaw kopii, pogarsza jakość obrazu. Jeśli zaraz po nakręceniu materiału nie był idealny, na końcu obraz będzie wyglądał jak rozgnieciony banan.

## Można łatwo wykonywać skomplikowaną edycję oraz łączenie ścieżek audio i wideo na poziomie zbliżonym do telewizyjnego.

Na szczęście technologia cyfrowa zapewnia alternatywę: DV lub Digital Video. Przyszli Spielbergowie mogą wyposażać się w kamerę DV podłączoną do nowo-

czesnego komputera PC. W rezultacie otrzymuje się o wiele lepiej wyglądający obraz i znacznie mniejsze ubytki w owłosieniu czaszki.

## Technologia DV

Zasada działania kamery DV jest bardzo podobna do tej, stosowanej w cyfrowych aparatach fotograficznych. Obrazy są skupiane na światłoczułym elemencie krzemowym, który przekształca obraz na impulsy elektryczne i po dokonaniu niewielkiej kompresji zapisuje go (razem z dźwiękiem) na taśmie DV. Mówimy: niewielkiej kompresji, gdyż jej współczynnik to około 1:5. Jej główną funkcją jest zmniejszenie poboru prądu przez mechanizm przesuwu kasety. W rezultacie, kiedy film jest przekazywany do komputera PC, rozmiary plików są wielkie - możesz się spodziewać, że jedna minuta z łatwością zajmie nawet 800 MB. Kiedy dane są już we wnętrzu peceta, można wykorzystać oprogramowanie do edycji, aby nieco zmniejszyć rozmiar plików. "Więc to wszystko jest takie proste?", może ktoś zapytać. "Tak, takie proste", odpowiadamy. Zadziwiająco, co? Zalety cyfrowej obróbki są niezliczone, ale najważniejsza z nich to całkowite zachowywanie jakości obrazu we wszystkich kopiach. Dzięki temu można łatwo wykonywać skomplikowaną edycję oraz łączenie ścieżek audio i wideo na poziomie zbliżonym do telewizyjnego. Wszystko wygląda o wiele lepiej i bardziej profesjonalnie. Więc gdzie tkwi haczyk? W zasadzie tylko w jednym miejscu - potrzebujesz naprawdę napakowanego peceta, aby w ogóle zacząć zabawę.

## Podłączenie

Więc jak dostarczyć film do komputera? Generalnie przez interfejs Firewire lub IEEE-1394 - jak właściwie się on nazywa. Będzie potrzebował komputer z kartą Firewire i przewód do podłączenia kamery. W wyglądzie i sposobie użytkowania Firewire jest prawie identyczna jak USB, tyle tylko że dużo szybsza.

Jednym z interesujących aspektów jest fakt, że wiele tanich kamer ma tylko wyjścia DV, co oznacza, że nie można nagrać filmu DV z powrotem na taśmę. Jest to spowodowane zarządzeniem Unii Europejskiej, które nakłada wyższy podatek na kamery potrafiące na-

grywać obraz z zewnętrznych źródeł. Jeżeli skończy ci się miejsce na dysku, a posiadasz kamerę wyposażoną w złącze DV-in, będziesz mógł skopiować częściowe rezultaty na pojemną taśmę.

## Edycja

Gdy film znajdzie się już w komputerze, można się skoncentrować na jego obróbce za pomocą oprogramowania. Na rynku znajduje się wiele rozmaitych pakietów. Niektóre kosztują mniej niż 500 zł i oferują praktycznie wszystkie funkcje, pozwalające na dowolną manipulację ujęciami i łączenie ich w jedną całość. Niektóre ściągają z kamery tylko miniaturki obrazów potrzebne do obróbki, a pełnej jakości obraz otrzymuje się dopiero po zakończeniu całego procesu. Oszczędza to wiele miejsca na dysku i cenny czas.

Wykonywanie ujęć i przejść między nimi jest już standardem każdej aplikacji. Obecnie są one dostarczane także z efektami 3D i na przykład symulacjami wybuchów. Niektóre posiadają tak wiele opcji, że większość ludzi nie potrafiłaby znaleźć zastosowania dla wszystkich z nich. Są one



## Sprzęt Kamery

**Canon MV300E MiniDV 5000 zł**  
Łatwa w obsłudze kamera z liczną funkcją, która zadowoli większość osób. Za średnio duże pieniądze otrzymuje się przyzwoity zoom optyczny 10x oraz matrycę o efektywnej rozdzielczości 340 000 pikseli.  
www.canon.com.pl

**Sony DCR-V2000E MiniDV 18 000 zł**  
Jeżeli pieniądze nie stanowią dla ciebie problemu, to możesz poważnie zastanowić się nad kupnem tej właśnie kamery. DCR-V2000E jest najlepszym wyborem dla profesjonalistów zarówno w branży filmowej, jak i dziennikarskiej. Sony gwarantuje ciągłą pracę na jednej baterii przez dziewięć godzin oraz trzy niezależne detektory dla każdego z podstawowych kolorów. Może nawet zapisać pojedyncze klatki na kartę pamięci typu memory stick.  
www.sony.com.pl

**Sony DCR-PC5 7000 zł**  
DCR-PC5 została nagrodzona wyróżnieniem EISA - europejski kamikorder roku 2000/2001, a patrząc na zestaw jej funkcji, nie trudno się temu dziwić. Posiada zoom 10x wykorzystujący optykę firmy Carl Zeiss oraz matrycę CCD o rozdzielczości 680 K pikseli gwarantującą wysokiej jakości filmy i zdjęcia, które można zapisywać na dołączonym memory sticku.  
www.sony.com.pl

**Panasonic NV DS12B 4000 zł**  
Jest to jedno z najtańszych urządzeń na rynku, ale mimo to oferuje pokątny zestaw możliwości, poczynając od ośmiu wbudowanych efektów cyfrowych, aż do optycznego zoomu 20x oraz cyfrowego przybliżenia 400x. Posiada także swojego własnego pilota. Niestety nie ma wejścia DV-in.  
www.panasonic.com.pl

**JVC GR-DVL9600 7000 zł**  
Jakość, którą osiąga ta kamera, jest rewelacyjna dzięki unikalnej matrycy CCD, wyposażonej w technologię o nazwie "progressive scan" i wysoko wydajny procesor. W rezultacie otrzymuje się doskonały obraz o rozdzielczości 500 linii w poziomie oraz 560 w pionie. Jedynym jej mankamentem jest raczej wysoka cena nowych rozwiązań.  
www.jvc-europe.com



przyjemne w zabawie, ale ile osób chciałoby mieć film z wesela, zaczynający się sekwencją początkową ze starych filmów o Jamesie Bondzie? Jeżeli chcesz do swoich produkcji dokładać złożony dźwięk, będziesz także musiał zainwestować sporo gotówki w zaawansowane aplikacje do mikśowania, dzięki którym można przygotować ścieżkę audio przed edycją wideo.

### W sumie

Technologia DV jest potężnym skokiem, jeśli chodzi o jakość i prostotę obsługi, w porównaniu do starych, analogowych magnetowidów. Jeżeli posiadasz już mocnego peceta i kamerę DV, to potrzebujesz tylko karty Firewire i oprogramowania. Za mniej niż 500 zł kupisz pakiet oferujący możliwości łączenia ujęć i płynnych przejść między nimi. Jed-



VideoWave III firmy MCI jest niedrogą aplikacją do obróbki filmów. Niedługo ma się pojawić wersja 4, którą można kupić za około 400 zł. VideoWave jest prosta w obsłudze i posiada całą masę funkcji.

nym problemem jest wydajność komputera. Manipulacja na bardzo dużych plikach i odtwarzanie wideo wymaga sporej mocy obliczeniowej, więc jeżeli spróbujesz tego na słabej maszynie, to umrzesz z nudów, czekając na koniec obróbki.

Kamery DV same w sobie stają się coraz tańsze i bardziej rozbudowane. Niektóre z nich mają dzisiaj możliwość wykonywania pojedynczych zdjęć i wbudowane oprogramowanie do edycji. Można się spodziewać, że wkrótce pojawią się wersje wykorzystujące twarde dyski zamiast taśm.

## Niezbędny sprzęt

### Silny pecet

Edycja cyfrowego wideo wymaga od komputera poważnej mocy obliczeniowej, więc wszyscy właściciele starych Pentium będą musieli kupić coś nowszego. Minimum stanowi zestaw z PIII-400, pamięcią o rozmiarze 128 MB oraz 3 GB wolnego miejsca na dysku. Więcej pamięci i miejsca na dysku będziesz potrzebował, jeżeli zamierzasz produkować dłuższe niż pięciominutowe ujęcia.

### Kamera

Za kamerę DV możesz zapłacić od 3000 zł w górę. Wybierz model, który będzie miał dobre soczewki i optyczny zoom. Wysokie cyfrowe powiększenia są kompletnie bezużyteczne. Spróbuj podzielić liczbę pikseli znajdującą się na matrycy CCD kamery przez trzy (dla

czerwonego, niebieskiego i zielonego). Wynik poniżej 200 000 jest zły, a powyżej 400 000 - dobry. Jeżeli możesz sobie pozwolić na więcej, wybierz model ze złączem DV-IN.

### Oprogramowanie

Kwota, którą zamierzasz wydać na software, będzie wprost proporcjonalna do tego, co chcesz robić. Droższe zestawy są dołączane z kartą Firewire i mnóstwem funkcji do obsługi wielu ścieżek audio i wideo. Warto kupić aplikację, która będzie obsługiwać maksymalną liczbę formatów plików.

### Karta Firewire

Jeżeli jeszcze nie masz złącza IEEE 1394 Firewire ani karty z oprogramowaniem, będziesz potrzebował interfejsu, aby

podłączyć kamerę do komputera. Zazwyczaj są one dostarczane z podstawowym oprogramowaniem do przesłania filmów na dysk. Sprawdź, czy oprogramowanie którego używasz, oferuje wsparcie dla danego modelu karty. Koszt w okolicach 500 zł.

### CD-RW

Jedną z najlepszych metod na przechowywanie gotowych produkcji jest skonwertowanie ich do formatu VideoCD i wypalenie na płytach CD-R. W tym celu musisz skonwertować film do pliku MPEG1 i nagrać za pomocą odpowiedniego programu, jak na przykład NERO (www.ahead.de). Będziesz mógł to oglądać na telewizorze przy użyciu praktycznie dowolnego odtwarzacza DVD.

### Jak to zrobić

# Instalacja karty graficznej

Jeżeli chcesz, aby gry i programy multimedialne lepiej wyglądały, nie obejdziesz się bez najnowszego akceleratora graficznego. Oto jak można takowy zainstalować.

oprac. Łukasz Nowak

**G**ry i programy multimedialne są zdecydowanie najbardziej wymagającymi zadaniami pod względem graficznym, z jakimi przyjdzie borykać się twojemu pecetowi. Wydaje się oczywiste, że jeżeli lubisz tego typu aplikacje, to chciałbyś, żeby wyglądały możliwie najlepiej. Bez wątpienia twój komputer ma już zainstalowaną kartę graficzną, ale jeżeli nie wyszczególniłeś konkretnego modelu przy zakupie maszyny, raczej nie należy ona do najlepszych. Najnowsze modele, dzięki "odchudzonej" kości graficznej firmy NVIDIA o nazwie GeForce 2 MX, łączą wysoką wydajność i stosunkowo niską cenę.

Napędza ona urządzenia takie jak ELSA Gladiac MX i sprawia, że gry stają się tak

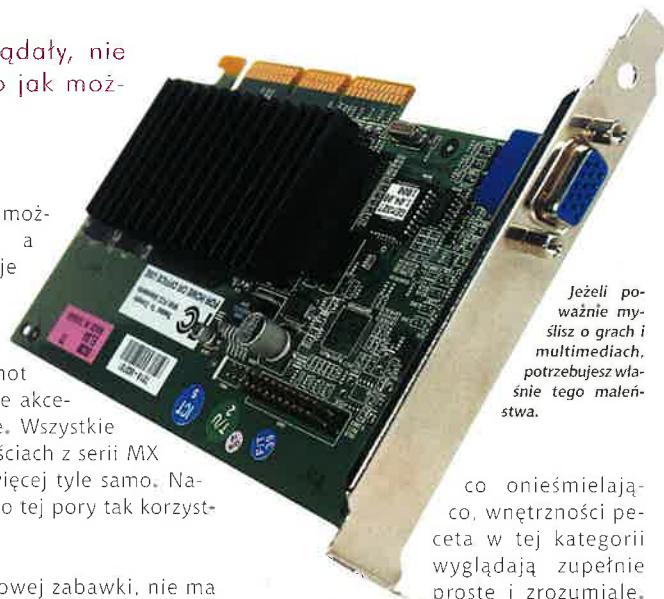
realne, że prawie można ich dotknąć, a mimo to kosztuje zaledwie 600 zł. Także firmy Creative, Leadtek, Asus oraz Guillemot posiadają podobne akceleratora w ofercie. Wszystkie opierają się na kościach z serii MX i kosztują mniej więcej tyle samo. Naprawdę nie było do tej pory tak korzystnej oferty.

Co do instalacji nowej zabawki, nie ma powodów do obaw. Dla większości osób jest to całkiem dobre zadanie jak na pierwsze zetknięcie się z komputerem po zdjęciu jego obudowy. Mimo że zestaw kabli i kości może wyglądać nie-

Jeżeli poważnie myślisz o grach i multimedialach, potrzebujesz właśnie tego maleństwa.

co onieśmialająco, wnętrze peceta w tej kategorii wyglądają zupełnie proste i zrozumiale.

Instrukcja obsługi, którą dostałeś z komputerem, objaśnia, gdzie znajdują się poszczególne elementy maszyny. Na co więc czekasz? Chwyć za śrubokręt i przeczytaj nasz poradnik.



1 Wyłącz komputer i wyjmij przewód zasilania. Jeżeli nie jesteś pewien, który to, odłącz wszystkie kable z tyłu obudowy. Odkręć śruby trzymające obudowę i zdejmij ją. Dotknij kaloryfera, żeby odprowadzić ładunki elektryczne.



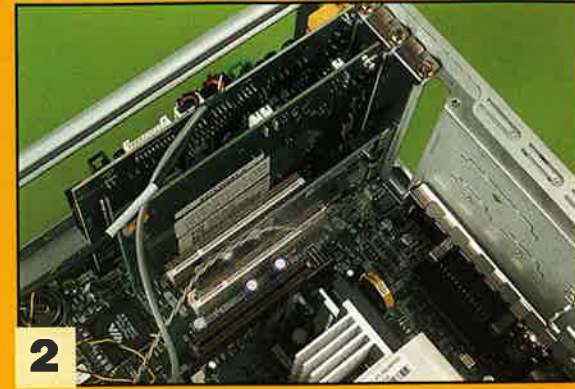
3 Włóż swoją nową kartę graficzną do gniazda. Dopasowanie metalowej części może być nieco kłopotliwe, ale nie rób tego na siłę. Upewnij się, że karta została dobrze umieszczona w gnieździe.



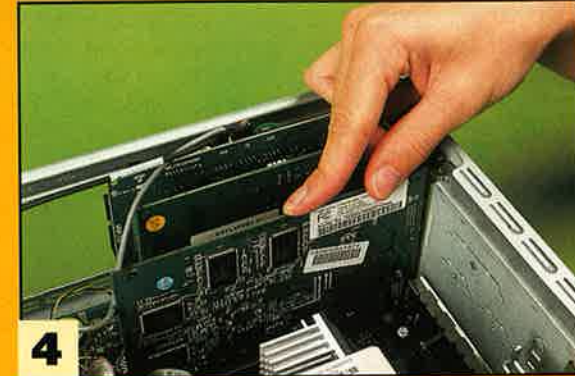
5 Załóż z powrotem obudowę komputera i podłącz kabel monitora do gniazda na nowej karcie. Możesz teraz także dołączyć kabel zasilania. Przygotuj instrukcję obsługi i płytkę dostarczoną z kartą.



7 Włóż do odtwarzacza CD płytę ze sterownikami i poczekaj, aż rozpocznie się instalacja. Wypełniaj polecenia instalatora i polecenia zawarte w instrukcji obsługi. Po zainstalowaniu sterowników będziesz musiał zrestartować system.



2 Zdejmij metalową zaślepkę, która może być na gnieździe, aby złączyć karty było dostępne z tyłu komputera. Zachowaj śrubkę, która ją przytrzymywała, a także samą zaślepkę - możesz jej kiedyś potrzebować.



4 Po włożeniu karty przykręć jej metalową część do obudowy komputera. Dokręć dobrze śrubkę, żeby karta nie wyskoczyła, gdy będziesz do niej podłączał kabel od monitora.



6 Po uruchomieniu komputera pulpit ustaw się w trybie 16 kolorów i rozdzielczości 640 x 480. Nie ma powodów do paniki - system przywraca standardowe ustawienia w oczekiwaniu na nowe sterowniki do karty.



8 To wszystko! Zmień ustawienia ekranu w Panelu Sterowania, aby skorzystać ze wszystkich możliwości nowego sprzętu. Możesz być z siebie zadowolony. Pamiętaj tylko, aby zmienić także konfigurację gier!



# Marconi w nowym wydaniu

Zarówno muzyka, jak i filmy całkowicie przeszły już na cyfrowy zapis. Teraz przychodzi pora na małą rewolucję w technologii transmisji radiowej.

oprac. Łukasz Nowak

**W** dawnych czasach, kiedy radio dopiero zdobywało popularność, całe rodziny zwykły się zbierać przy odbiorniku, oczekując oświecenia, rozrywki i edukacji. Te chwile wydają się być bardzo odległe, odkąd telewizja klepnęła radio w ramię i bezlitośnie zepchnęła je do sypialni, kuchni i samochodów. Ale dobre czasy mogą niedługo powrócić, a to za sprawą dwóch nowych technologii, które przenoszą radio do ery cyfrowej.

Radio istnieje już od blisko 100 lat i do dzisiaj prawie wszystkie stacje, których słuchamy, nadają w starej, analogowej technologii. Fale są rozsyłane przez nadajniki, potem odbierane przez nasze gajki i przetwarzane z powrotem na dźwięk. Ale zupełnie inny sposób transmisji powstał wraz z popularizacją sieci Web, kiedy firma o nazwie Real opracowała technologię przesyłania żywego dźwięku przez Internet. Proces ten nosi nazwę streamingu (jakoś nie powstał odpowiednik tego słowa w języku polskim). Aby słuchać internetowych rozgłośni wystarczy ściągnąć darmowy program o nazwie RealPlayer.

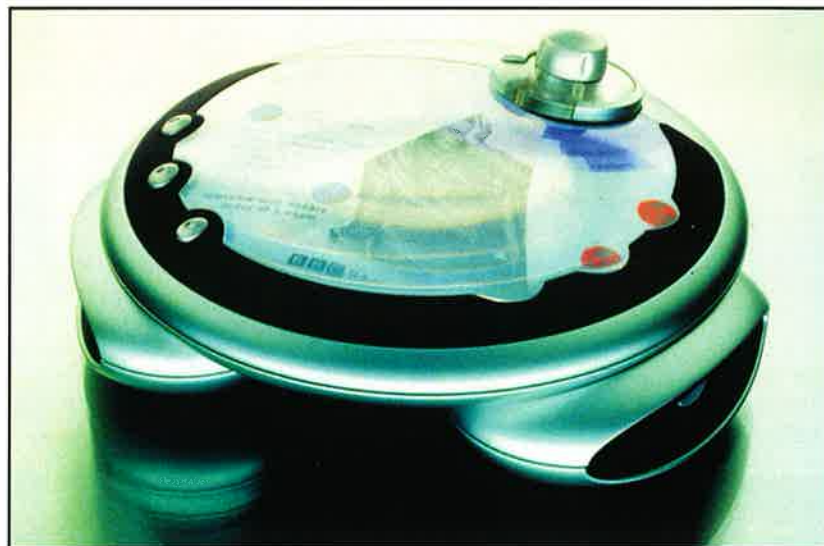
Jeżeli chcesz przekonać się, jak brzmiały te wczesne próby transmisji, połącz sznurkiem dwie puszkę po groszku, przystaw sobie do ucha jedną i poproś kolegę, aby krzyczał do drugiej. Prawie działa, ale nie do końca. Wczesny Internet był powolny i bardzo obciążony, więc żywy dźwięk często przerywała głucha cisza. Takie problemy należą raczej do przeszłości, od czasu pojawienia się ósmej wersji programu RealPlayer, którą można ściągnąć z serwisu [www.real.com](http://www.real.com). Obecnie jakość dźwięku zaczyna już powoli przypominać radio na długie fale.

Sukces projektu RealPlayer zmusił Microsoft do zastanowienia się nad sprawą, co

zaowocowało powstaniem analogicznej aplikacji. Windows Media Player wykonu-

## Firma Real opracowała technologię przesyłania żywego dźwięku przez Internet.

je te same zadania, co RealPlayer, tyle tylko, że używa innego formatu dźwięku. Sieciowe radiostacje nadają sygnały zrozumiałe dla Microsoft Media Player albo dla RealPlayer. Warto więc mieć obydwa te programy. Streaming oferuje jedną, poważną zaletę w porównaniu do analogowej transmisji. Możesz posłuchać tej samej stacji, niezależnie od miejsca na świecie, w którym



Tak wygląda wizja cyfrowego radia przyszłości, przedstawiona przez firmę IDEO.

## Internetowe radio

### Internet

#### Słuchaj pod Windows

Świetną cechą pecetów jest to, że nawet jeśli używasz ich do raczej nudnych zadań, zawsze możesz się przy okazji trochę rozzerwać. Następnym razem, kiedy będziesz pisał wypracowanie, otwórz Windows Media Player i wciśnij przycisk Radio. Będziesz mógł posłuchać programów nadawanych w krajach całego świata przez Internet. Oczywiście pod warunkiem, że dysponujesz odpowiednio szybkim łączem. Jeżeli masz Windows 98, prawdopodobnie już masz zainstalowany Windows Media Player. Znajdziesz go klikając przycisk Start w folderze Programy -> Akcesoria. Jeżeli go tam nie znajdziesz, możesz ściągnąć najnowszą wersję pod adresem <http://www.windowsmedia.com/iradio/>.



Rozluźnij się i posłuchaj swojej ulubionej audycji przez Windows Media Player.

się znajdujesz. Słuchacze w Warszawie mogą bez specjalnych problemów odebrać sygnał w rytmie country z Teksasu czy salsa prosto z Hiszpanii. Dodatkowo nie trzeba się znajdować w pobliżu radia, żeby posłuchać ulubionej stacji - wystarczy pecet.

Nie tylko standardowe radia nadają w Sieci. Wiele nowych audycji pojawia się wyłącznie w Internecie, oferując alternatywne brzmienia, a nie zalewający zewsząd pop.

Streaming nie oferuje tak dobrej jakości, jak tradycyjne odbiorniki, ale z całą pewnością można się tego spodziewać po systemach DAB (Digital Audio Broadcasting - cyfrowa transmisja audio). Jest to cyfrowy odpowiednik starych, analogowych odbiorników, tyle tylko że dźwięk jest przesyłany w postaci impulsów, a nie fal. Dzięki temu eliminuje się wszelkiego rodzaju zakłócenia. Jeżeli pamiętasz coś z lekcji fizyki, będziesz wiedział, że fale lubią ze sobą interferować. Analogowy sygnał ma sporo okazji do tego, gdyż odbija się od budynków, wzgórz, okien i wiaduktów na autostradzie. Cyfrowe impulsy nie interferują, a nawet jeśli pojawią się błędy transmisji, odbiornik będzie w stanie je skorygować.

Na świecie od kilku lat wprowadza się całkowicie cyfrową transmisję, jednak niewiele osób jest w stanie pozwolić sobie na wydanie około 700 dolarów na wysokiej klasy odbiornik. Jednak koszty takich urządzeń zaczynają powoli spadać. Psion Wavefinder wykorzystuje komputer PC do dekompresji dźwięku wysyłanego w cyfrowym standardzie, aczkolwiek cena na poziomie 400 dolarów nadal stanowi barierę trudną do przeskoczenia. W chwili obecnej Wavefinder nie potrafi robić nic poza odtwarzaniem dźwięku i muzyki, a także wyświetlania nazwy wykonawcy. Wraz z rozwojem cyfrowych radiostacji komputerowe odbiorniki podobne do Wavefindera będą

## Domowa sieć

# A może by w Quake'a z tatusiem?

**Zainstalowanie sieci komputerowej w domu nie jest tak przerażające, jak się wydaje. Właściwie może wyłącznie ułatwić i uprzyjemnić twoje życie. Przekonaj się jak i podłącz się.**

oprac. Łukasz Nowak

**N**ie będziemy kłamać, że zbudowanie porządnej sieci komputerowej jest proste. Informatycy w dużych przedsiębiorstwach zarabiają całkiem spore pieniądze. Jednym z powodów jest fakt, że utrzymanie pokaźnych rozmiarów sieci w ciągłym ruchu jest wymagającym (i niewdzięcznym) zadaniem.

Jednak w jakiś dziwny sposób nie przeraża to całej masy zapaleńców, którzy chwytają za wiertarkę i budują sprawne, działające sieci w swoich domach. Cóż takiego sprawia, że pozornie normalni ludzie poświęcają się bez umiaru kablom koncentrycznym, kartom 10BaseT, protokołowi TCP/IP

## Cyfrowo

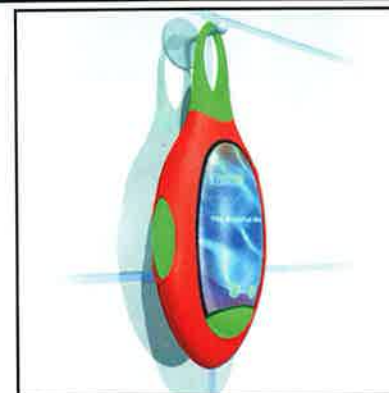
### Psion rządzi eterem

Psion Wavefinder nie jest zwykłym odbiornikiem. W czasach kiedy można kupić odbiornik radiowy wbudowany w słuchawkę, pewnym szokiem jest fakt, że Wavefinder ma 68 cm długości, wymaga zasilania z sieci i musi zostać zainstalowany pionowo na ścianie, aby w ogóle chciał działać. Ale za to Wavefinder nie odbiera zwykłych stacji, tylko w pełni cyfrowy przekaz. Kiedy zainstalujesz oprogramowanie na komputerze i podłączysz urządzenie do portu USB, wszystkie dostępne stacje pojawiają się jako ikony na pulpicie. Stacje są właściwie pogrupowane w tzw. multipleksy. Można odbierać wszystkie albo tylko część z nich, w zależności od dostępności w danym regionie. Tylko niewielka część populacji cywilizowanego świata ma możliwość odbierania cyfrowego radia, więc sytuacja nie jest jeszcze najlepsza. Jednak jakość przekazu jest identyczna jak w przypadku płyty CD. Można także zapisywać utwory w postaci plików MP3 bez utraty jakości. Odwiedź serwis [www.wavefinder.com](http://www.wavefinder.com)



Tak wygląda ekran komputera z zainstalowanym oprogramowaniem Psion Wavefinder. W trakcie słuchania widzisz, jaki utwór jest aktualnie odtwarzany i jaki będzie następny.

stanowić odpowiednik teletekst. Będą wysyłały dodatkowe informacje razem z przekazem dźwiękowym, dzięki czemu będzie można otrzymywać np. wiele danych o aktualnym wykonawcy. Jedną ze stacji o nazwie Digzone planuje nawet wysyłanie małych sieciowych gier. Tańsi konkurenci Wavefindera na pewno się pojawią, a Psion sam twierdzi, że będzie produkował przenośne odtwarzacze już za dwa lata. Dzięki komputerom przyszłość cyfrowej radiofonii wygląda raczej obiecująco. □



Oto kolejny koncepcyjny projekt przedstawiony przez IDEO. Tak będzie wyglądać radio pod przysmakiem.

i koncentratorom Ethernet? Domowa sieć jest nie tylko wygodna, ale łatwiejsza w przygotowaniu niż wiele osób sądzi.

Ciągły pęd technologii i niskie ceny starych (np. dwuletnich) komputerów PC oznaczają, że posiadanie dwóch komputerów w domu nie stanowi dzisiaj niczego dziwnego.

## Wiele rodzin ma w domu więcej niż jeden komputer PC

go. Ale co jeśli tata pisze ważny raport do pracy, mafa Ania maluje obrazek kotka Puszka i oboje chcieliby jednocześnie wydrukować swoje prace? Jedną z metod jest przerywanie drukarki między komputerami. Albo można kupić dwie drukarki. Jednak łatwiejszym (i tańszym) sposobem jest połączenie wszystkich komputerów w sieć i współużytkowanie jednej plujki. To samo dotyczy połączenia z Internetem. Możesz mieć dwa lub trzy komputery, ale nie chcesz zwracać sobie głowy trzema liniami telefonicznymi. Rozwiązaniem jest kupienie

zestawu umożliwiającego dostęp dla wszystkich maszyn z tego samego łącza. Problem z głową.

## Mile z pożytecznym

Ułatwienia na tym się nie kończą. W sieci można z łatwością kopiować pliki między komputerami. Książka adresowa, na przykład, może być dostępna ze wszystkich połączonych maszyn. Albo możesz zacząć pra-

Będziesz potrzebował jakiegoś oprogramowania, aby ruszyć z miejsca.





cować nad dokumentem na jednym peciecie i skończyć na drugim, gdy pierwszy będzie zajęty.

Jednak prawdopodobnie najważniejszą rzeczą, dla której ludzie instalują domowe sieci, jest rozrywka. Na pewno słyszałeś o grach online - możesz doświadczyć tego samego uczucia w grach multiplayer przez sieć lokalną i oszczędzić na rachunku telefonicznym. Jest to łatwe w instalacji, a rywalizacja z drugą osobą wnosi zupełnie nowy aspekt do wielu gier. Nie ważne, jaki rodzaj gier lubisz - sportowe, strategiczne, czy wyrzynanki w stylu Quake'a. Prawie każda obecnie produkowana gra współpracuje z siecią.

Jeszcze jedno zajęcie gniazda na płycie głównej! Warto jednak poświęcić je, gdyż ten mały kawałek krzemu jest kluczem do domowej sieci!

## Gry

### Multiplayer

Mając dwa lub więcej komputerów połączonych w sieć, możesz cieszyć się urokami gier on-line. Nie potrzeba do tego specjalnie szybkich łącz, ponieważ gry wymieniają względnie małe ilości danych. To, co jest naprawdę potrzebne to stabilne połączenie - coś, czego Internet zazwyczaj nie zapewnia, ale czemu wszystkie opisywane rozwiązania bez problemów sprostają.

Prawie każda sprzedawana dziś gra zawiera swój tryb multiplayer, a jeżeli masz działającą sieć, gra powinna ją sama rozpoznać. Wystarczy zainstalować ją na wszystkich komputerach i uruchomić opcję gry w sieci. Wykorzystaj najszybszą maszynę w sieci jako serwer i pozwól innym graczom podłączyć się do niego ze swoich pecetów.

Najbardziej znane gry sieciowe (choć tu można by długo dyskutować) to - prawdopodobnie - serie Quake oraz Command & Conquer. Jeżeli interesuje cię strzelanie prosto między oczy, wybierz Quake III Arena, a jeśli jesteś urodzonym strategiem, to C&C: Tiberian Sun jest w sam raz dla ciebie.



Gra z przyjaciółmi w trybie multiplayer to świetna zabawa!

Możesz się zastanawiać, jak powstaje domowa sieć. Jednym ze sposobów jest zastosowanie rozwiązania o nazwie peer-to-peer. Jest to najtańszy sposób i wymaga niewielkiej ilości sprzętu. Można stworzyć taką sieć przy pomocy kabla null-modem, szeregowego lub jednego z zestawów PC-to-PC, wykorzystujących złącze USB.

### W eterze

Bardziej elastyczny sposób budowania sieci polega na zakupie zestawu sieciowego. Są one oferowane w wielu odmianach i wykorzystują różne technologie. Podstawowy zestaw Ethernet będzie się składał z 4-portowego koncentratora (HUB), dwóch kart sieciowych (PCI lub ISA), kabli oraz prostego oprogramowania. Karty montuje się w każdym z komputerów, a następnie podłącza do huba za pomocą kabli. W końcu należy zainstalować oprogramowanie, co pozwoli uruchomić sieć. Podstawowy problem w takich systemach to okablowanie. Dostępnie niebezpiecznie mieć zwoje przewodów płaczących się po podłodze. Wygląda to trochę

zobaczysz, jak powstaje domowa sieć. Jednym ze sposobów jest zastosowanie rozwiązania o nazwie peer-to-peer. Jest to najtańszy sposób i wymaga niewielkiej ilości sprzętu. Można stworzyć taką sieć przy pomocy kabla null-modem, szeregowego lub jednego z zestawów PC-to-PC, wykorzystujących złącze USB.

## Żargon

### TCP/IP

Standard komunikacji cyfrowej, który oznacza Transmission Control Protocol oraz Internet Protocol. Pierwotnie stworzony z myślą o urządzeniach wojskowych. Jego zadaniem jest zajmowanie się sposobem, w jaki dane są kodowane i przesyłane przez sieć. Obsługa protokołu TCP/IP została wbudowana w system Windows.

gicznie, a przy tym sprawia, że odkurzenie staje się masakra. Rozsądniejszym sposobem jest zakup zestawu wykorzystującego przewody telefoniczne i gniazda znajdujące się w ścianach.

Są także inne rozwiązania. Niektóre urządzenia sieciowe są w stanie wykorzystać gniazda zasilania. A jeszcze lepszy rezultat daje użycie bezprzewodowych sieciówek. Najprostszy z takich zestawów wymaga zainstalowania karty w każdej z maszyn - nie jest wymagany koncentrator - dzięki czemu komputery rozmawiają ze sobą na odległość nawet 50 metrów. Ale zanim udasz się w pośpiechu do sklepu i kupisz zestaw sieciowy, mamy jeszcze jedną radę. Przeczytaj dane na pudełku bardzo uważnie i upewnij się, że urządzenia oferują wszystko, czego potrzebujesz. Takie są podstawy domowego sieciowania. Bez wątpienia praktyka jest trudna i pełna problemów przy ustawianiu, sprawdzaniu połączenia i upewnianiu się, że sprzęt i oprogramowanie są poprawnie zainstalowane. Jednak na rynku są dostępne zestawy pozwalające na uruchomienie sieci w 20 minut. Może właśnie tego potrzebujesz.

### PowerGene MX

# Mocny kolor

Praktycznie nie ma już producenta kart graficznych, który w swojej ofercie nie miałby kilku wariantów urządzeń wyposażonych w kość Nvidia GeForce 2 MX. Jedną z takich konstrukcji trafiła do naszego laboratorium i zostanie krótko opisana w dalszej części artykułu.

techNICK

Tym akceleratorem jest karta zaprojektowana i produkowana przez firmę PowerColor, a nosi nazwę PowerGene MX. Jest zbudowana przy wykorzystaniu wspomnianego wcześniej, a obecnie chyba najpopularniejszego procesora graficznego, łączącego w sobie niezłą wydajność z dość przystępną ceną. Płyta drukowana przypomina do złudzenia referencyjną, stosowaną w przypadku wersji GeForce 2 GTS, choć różni się nieco zastosowanymi układami. Na procesorze zainstalowano sporych rozmiarów radiator z wentylatorem, choć układ ten nie wydziela zbyt wiele energii cieplnej. Jednak chłodzenie na pewno przyda się przy przetaktowywaniu częstotliwości działania układu. Zastosowane układy pamięci o czasie dostępu równym siedmiu nanosekundom praktycznie się nie rozgrzewają, co pozwala także dla nich ustalić wyższe wartości zegara. Zostało to potwierdzone doświadczalnie, gdyż uzyskaliśmy lepszą wydajność po ustawieniu częstotliwości na wyższą o około 10% od standardowej, a układy lekko zaczęły się nagrzewać. Przy wyższych wartościach zegara trzeba było postarać się o lepsze chłodzenie pamięci i procesora karty, czyli o lepsze (większe) radiatory i sporych rozmiarów wentylator. Ale było warto, bo karta wytrzymała dwudziestoprocentowy wzrost taktowania zegara. Co prawda wydajność nie wzrosła o taką samą wartość, lecz te kilkanaście klatek więcej w niższych rozdzielczościach może się przyczynić niejednokrotnie do uratowania naszej wirtualnej skóry lub pancerza.

Test	Jednostka	PowerGene MX GeForce2 MX 32MB SDRAM	Leadtek GeForce2 MX 32MB SDRAM	ASUS V7700 GeForce2 GTS 32 MB DDR	3dix Voodoo4 4500 AGP 32 MB SDRAM
Quake II	800x600 16bit 1024x768 16bit	fps 147,2 117,1	151,4 135,2	152,7 152,3	83,9 63,3
Quake II	800x600 32bit 1024x768 32bit	fps 126,1 83,9	145,5 106,2	x	62,6 41,5
Quake III Arena	Fastest Normal HQ 800x600 HQ 1024x768 HQ 1280x1024	fps 92,3 72,4 54,9 34,1 19,7	92,1 82,2 75,8 56 33,9	94,3 x 82,3 70,7 x	75,5 63,1 55,7 38,4 22,3
3D Mark 99 Max	800x600x16bit Default	3DMarks 4798	4881	4807	4110
3D Mark 2000	Benchmark 16bit Default	3DMarks 3327	3746	4147	2631
3D Mark 2000	Benchmark 32bit Default	3DMarks 2302	2942	x	1944

Zestaw testowy: IP III 500MHz, 128 MB RAM PC133, Abit BE6-II v.1.2, Windows '98 SE

Oprócz sterowników producent dołączył aplikację Display Control Panel. Dzięki niej można ustawić nie tylko większość parametrów pulpitu, ale również zapisać kilka najczęściej używanych przez nas konfiguracji karty. Wywołuje się je, wybierając opcję w podręcznym menu. Jedną z zaletek pozwala także na dokładne ustalenie częstotliwości pracy pamięci i procesora karty. Oprócz programu WinDVD, programowego odtwarzacza filmów DVD, znajduje się także krążek z grą Test Drive 5 firmy Accolade.

Podsumowując, do PowerGene MX nie sposób się przyczepić. No, chyba że do angielskojęzycznej instrukcji obsługi. Karta to solidna robota, która spełnia pokładane w niej oczekiwania. Cena sprawia, że można polecić ją każdemu, kto jest w stanie wysupłać taką kwotę.

### PowerGene MX

**Dane techniczne:**  
Procesor: Nvidia GeForce 2 MX  
Magistrala: AGP 4x, 2x, 1x  
Pamięć: 32 MB SDRAM  
Dodatkowe: wyjścia telewizyjne  
Wyjścia TV: Composite, S-Video

### Plusy

- przystępna cena
- wyjścia wideo

### Internet:

http://www.ab.com.pl  
http://www.powercolor.com.tw

### Dostarczył:

AB S.A.  
ul. Kościelna 32  
51-416 Wrocław  
tel.: (0 71) 324-05-00  
fax: (0 71) 324-05-28

### Minusy

- mocno się nagrzewa przy podkręcaniu

### Cena:

525 zł

## Nowości Sprzętowe

### Ciekłokrystaliczne



W najbliższym czasie w ofercie wrocławskiej firmy AB SA pojawi się nowy monitor LCD marki CTX - model PV505. Przeznaczony jest głównie do zastosowań biurowych i domowych, szczególnie w przypadku ograniczonej ilości miejsca. Jego wymiary to 565 x 483 x 250 mm. Posiada matrycę TFT o przekątnej 15,1" i rozdzielczości 1024 x 768. Częstotliwość odświeżania 75 Hz i krótki czas reakcji monitora sprawiają, że praca z nim nie powoduje zmęczenia. Jedną z jego zalet jest wysoki współczynnik kontrastu, który wynosi 200 do 1 oraz bardzo dobra jasność (luminacja) 200 cd/m2. CTX PV505 oferuje szeroki kąt widzenia: góra/dół - 110 stopni oraz lewa/prawa - 150 stopni.

Spełnia on najbardziej rygorystyczne normy bezpieczeństwa (także TC099). Natomiast zgodność z DPMS sprawia, że charakteryzuje się bardzo niskim poborem energii. Jak wszystkie monitory CTX, posiada menu OSD wyświetlane na ekranie. Dodatkową zaletą CTX PV505 jest unikalna kolorystyka - panel dostępny jest w nietypowych dla tego typu sprzętu kolorach: kości słoniowej, czarnym lub wiśniowym!

Panele LCD marki CTX objęte są 12-miesięczną gwarancją. Sugerowana cena detaliczna brutto to ok. 4999 zł.

www.ab.pl

### Zintegrowany



Firma Hewlett Packard Polska ogłosiła wprowadzenie do sprzedaży w Polsce komputera osobistego e-pc, przeznaczonego dla małych i średnich firm. Niewielki, nowoczesny komputer jest urządzeniem niezawodnym, prostym w obsłudze i zarządzalnym w środowiskach sieciowych. Jest gotowy do prowadzenia e-biznesu dzięki zintegrowanemu oprogramowaniu e-Center.

E-pc łączy wszystkie zalety uproszczonej i zmniejszonej gabarytowo konstrukcji (1/4 objętości zwykłego komputera) z szeregiem cech istotnych dla małych i średnich firm.

## Sprzęt

### Domowe zestawy

#### Podstawowa sieć

Zestaw NetGear Network Starter Kit jest oferowany w dwóch wersjach. Pierwsza z nich kosztuje zaledwie 300 zł. Za tę cenę otrzymujesz dwie karty sieciowe pracujące z szybkością 10 Mbps oraz 4-portowego huba. Za 500 zł prędkość zostaje podniesiona do 100 Mbps. Jeżeli jednak potrzebujesz dzielić łącze z Internetem, będziesz potrzebował dodatkowego routera lub oprogramowania. Za 700 zł można dostać zestaw 100 Mbps o nazwie LinkSys EtherFast składający się z dwóch kart, koncentratora i doskonałego oprogramowania do dzielenia łącza. Pakiet 3Com OfficeConnect Networking Kit z trzema kartami ISA oraz 8-portowym hubem kosztuje 900 zł.

#### Wykorzystując linie telefoniczne

Aby uniknąć mało eleganckich kabli, możesz wykorzystać system Zoom HomeLAN. Jedna karta kosztuje około 300 zł. Ta technologia jest jednak wolniejsza od standardowej sieci z koncentratorem. Dokładnie to samo zadanie spełnia komplet Actiontec ActionLink, dostarczany z dwoma kartami w cenie 600 zł. Dodatkowe karty kosztują 300 zł za sztukę. Obydwa rozwiązania umożliwiają dzielenie łącza ze światem w całej sieci.

#### Bezprzewodowo

Jest to bardziej kosztowna opcja, ale dosyć łatwa w instalacji i nie wymaga użycia huba. Poszukaj w sklepie zestawu Diamond Home Free umożliwiającego komunikację między komputerami i współużytkowanie drukarek. Kosztuje on około 1000 zł, za co otrzymuje się dwie karty o zasięgu 50 metrów, pracujące z szybkością 1 Mbps.



Narzędzia tortur czy podstawy konstrukcji sieci? Właściwie obydwa po trochu!



## Nowości Sprzętowe

Dzięki nowatorskim rozwiązaniom zwiększono w nim do maksimum czas pracy bez awaryjnej, zmniejszając tym samym zapotrzebowanie na obsługę informatyczną. Jednocześnie modułowa konstrukcja znacznie usprawnia serwis. Funkcjonalność e-pc polega nie tylko na łatwości obsługi, ale także na optymalnej organizacji przestrzeni w pracy - e-pc jest wielkości dużej książki, o masie 3,8 kg i atrakcyjnym wyglądzie.

Komputer e-pc tworzy nową kategorię produktów HP, zapoczątkowaną przez komputer e-Vectra. Koncepcję e-pc HP będzie rozwijać w kierunku wydajnych i inteligentnych urządzeń internetowych, które jednocześnie zapewniają oszczędność czasu obsługi i kosztów użytkowania.

Główne parametry techniczne i funkcjonalne e-pc dla małych i średnich firm:

- procesor Celeron lub Pentium-III,
- Windows 98 lub Windows 2000,
- 10/100BT 3Com LAN,
- nowy modem "in cable" z gniazdem USB,
- 64 do 128 MB RAM,
- CD-ROM,
- karta dźwiękowa i graficzna na płycie głównej,
- porty: 1 równoległy, 1 szeregowy, 2 PS/2 i 2 USB,
- programy: Word/Office 2000, HP e-Diag-Tools i e-Centre.

www.hp.com.pl

### Ultranagrywanie



ALSTOR, oficjalny dystrybutor firmy PLEXTOR - lidera na rynku napędów CD-ROM i CD-R/RW, zapowiedział wprowadzenie do sprzedaży nowego, jak dotychczas najszybszego modelu nagrywarki: PlexWriter 16/10/40A.

Napęd występuje w wersji wewnętrznej i posiada interfejs ATAPI. Jest pierwszym urządzeniem firmowanym przez PLEXTOR, które przy zapisie nośników CD-R osiąga magiczną do niedawna prędkość 16x. Pozostałe parametry to: zapis nośników CD-RW z prędkością 10x oraz odczyt płyt CD-ROM i CD-DA (audio CD) z prędkością 40x. Nowy Plextor wykorzystuje oczywiście technologię BURN-Proof, ponadto posiada bufor 2 MB. Polskich nabywców ucieszy zapewne instrukcja obsługi napędu z naszą wersją językową.

PlexWriter 16/10/40A miała znaleźć się w sprzedaży w lutym 2001. Cena urządzenia dla końcowego użytkownika wynosi 1300 zł netto.

www.alstor.com.pl

### Komputerowa kamera

Logitech, czołowy producent internetowych kamer wideo, ogłasza wprowadzenie pierwszej kamery o podwójnym zastosowaniu. Ten najnowszy produkt powiększył grupę popularnych kamer QuickCam, dzięki którym szerokie rzesze użytkowników (ponad 5 mln) z łatwością kontaktują się za pośrednictwem Internetu. Cena detaliczna ww. kamery to 149,95 USD w Stanach

Sprytne drukowanie

# HP Photosmart 1218

**Producenci drukarek atramentowych prześcigają się w tworzeniu coraz nowocześniejszych konstrukcji, które oferowałyby użytkownikom wszystkie lub przynajmniej większość dostępnych obecnie technologii. Jeśli mam być szczerzy, to przoduje w tym chyba jednak firma Hewlett-Packard.**

Mike-L

**N**ajnowsze drukarki HP zawierają takie nagromadzenie rozwiązań technicznych, których próżno szukać w produktach konkurencji. Model HP Photosmart 1218 wyróżnia się już na pierwszy rzut oka, gdyż obudowę urządzenia wykonano z tworzywa w złotych, szarych i czarnych kolorach, co dodatkowo podkreśla niezwykłość konstrukcji. Dzięki nowoczesnej stylistyce i niecodziennym barwom na biurku nie będą już królować jedynie sterylne beże czy kremowe obudowy akcesoriów. Drukarkę podłącza się do komputera przez dołączony przewód USB, lecz nie stoi na przeszkodzie, by wykorzystać do niedawna standardowy przewód LPT. Nie jest to jedyny sposób dostarczania danych do drukarki, gdyż producent zainstalował także system komunikacji wykorzystujący promienie podczerwone, dzięki czemu właściciele notebooków czy innych urządzeń pozwalających na tego typu połączenie mogą drukować bez potrzeby podłączania niewygodnych przewodów. Kolejną ciekawostką są otwory z prawej strony panelu sterowniczego, a mianowicie gniazda kart SmartMedia i CompactFlash, umożliwiające drukowanie zdjęć zgromadzonych na tych nośnikach bez konieczności wprowadzania ich do komputera i tracenia cennego czasu. Za pomocą panelu sterowania można wybrać interesujące nas zdjęcie i ustalić wielkość reprodukcji od miniatury aż do wypełnienia całej kartki. Ciekawą opcją jest możliwość wydruku tzw. FotoIndexu, gdzie na jednej stronie znajdują się miniatury wszystkich zdjęć z karty, co jest przydatne przy dokonywaniu z pominięciem komputera. W przypadku gdy na nośniku znajduje się kilkadziesiąt zdjęć poindeksowanych numerami, trudno jest odszukać interesującą nas fotografię, a wśród miniatur łatwo jest znaleźć odpowiednią pozycję. Kolejnym sposobem wykorzystania gniazd jest możliwość przesyłania zdjęć i innych danych z kart do komputera, co jest operacją wygodniejszą niż podłączanie aparatu przewodem do portów peceta.

W tym modelu zastosowano sprawdzoną technologię HP PhotoRet III, która pozwala na umieszczenie kilkunastu kropli atramentu w jednym punkcie obrazu, co umożliwia

wia dokładne wymieszanie, a co za tym idzie - odwzorowanie kolorów na papierze lub innym nośniku. Model 1218 jest w stanie drukować z maksymalną rozdzielczością 2400 na 1200 punktów, co zapewnia doskonałą jakość wydruków. Nowe technologie, zaimplementowane zarówno w sterownikach, jak i elektronice urządzenia, pozwalają na uzyskanie doskonałych rezultatów nie tylko przy wykorzystaniu specjalnych nośników, takich jak papier fotograficzny czy folie, ale także na zwykłym papierze kserograficznym.

W zestawie znajduje się dodatkowe urządzenie, dzięki któremu można drukować po dwóch stronach arkusza bez konieczności wyjmowania ich z podajnika i odwracania, co często doprowadzało użytkownika do szewskiej pasji, szczególnie w przypadkach, gdy źle włożyło się kartki i obraz był odwrócony względem pierwszej strony.

Drukarkę dało się bez problemu zainstalować, a podłączenie przez port USB sprawiło, że urządzenie łatwo zostało rozpoznane przez system, który poprosił o kompakt ze sterownikami. Po przejrzaniu opcji dostępnych w sterowniku można troszkę stracić głowę, gdyż jest tam mnóstwo możliwości ustawień, lecz papierowa lub elektroniczna (plik PDF) instrukcja pozwoli na zapoznanie się z tymi pozycjami. Drukarka charakteryzuje się bardzo niskim poziomem hałasu wytwarzanego podczas pracy, co wydatnie wpływa na komfort użytkowania produktu HP.

Dołączone w zestawie oprogramowanie pozwala na gromadzenie, segregowanie i dość zaawansowaną obróbkę zdjęć, rysunków i grafik. To z kolei wiąże się z szybkością pracy. Tę aplikacją jest ArcSoft PhotoImpression. Drugim program w zestawie to ArcSoft PhotoMontage, umożliwiający zamianę zdjęć na mozaikę składającą się z miniaturowych grafik i fotografii znajdujących się na krążku, a dobieranych za pomocą specjalnych, skomplikowanych algorytmów. W pierwszej chwili efekt może troszkę zdziwić, lecz jeśli przyjrzymy się wydrukowi takiej mozaiki lub powiększmy obraz na ekranie, to naprawdę możemy wpaść w podziw (ja wpadłem... w podziw oczywiście).

HP Photosmart 1218 jest doskonałą propozycją dla osób mających cyfrowe aparaty fotograficzne i potrzebujących drukarki, która dobrze przeniesie je na papier czy inny nośnik.

HP Photosmart 1218 jest doskonałą propozycją dla osób mających cyfrowe aparaty fotograficzne i potrzebujących drukarki, która dobrze przeniesie je na papier czy inny nośnik.

HP Photosmart 1218	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Liczba kolorów tuszu: 4 (czarny + 3 kolory)	Hewlett-Packard Polska Sp. z o.o.
Format wydruków: do Letter	ul. Szturmowa 2A
Maksymalna rozdzielczość: 2400 x 1200 dpi	02-678 Warszawa
Podłączenie: LPT, USB, InfraRed, karty pamięci	tel.: (0 22) 565-77-00
Technologia druku: termiczna	faks: (0 22) 565-76-00
Bufor: 16 MB	
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• możliwość druku bezpośrednio z kart pamięci	• wysoka cena
• cicha praca	
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
http://www.hp.com.pl	2110 zł

MX dla każdego

# Inno3D GeForce2 MX

**Karty firmy Inno3D raczej nie pojawiały się na łamach CD-Action, dlatego ucieszyła nas możliwość sprawdzenia, co też ta firma oferuje swoim klientom. Tym razem padło na urządzenie zbudowane przy wykorzystaniu świeżącego tryumfu akceleratora firmy Nvidia, a mianowicie GeForce 2 MX.**

Mike-L

**I**nno3D GeForce 2 MX Value jest kartą, którą charakteryzują przede wszystkim bardzo małe rozmiary, porównywalne do konstrukcji sprzedawanych do niedawna z układami Riva TNT 2 Vanta i M64. Tym razem jednak zamontowany układ ma znacząco wyższą wydajność. Jest



Małe gabaryty karty mogą mylić, lecz pod tymi niepozornymi szatami kryje się dość spora moc obliczeniowa, śmiało konkurująca z dużo droższymi konstrukcjami.

mowanie radiatora, by zastąpić go znacząco większym i wydajniejszym, przestrzegam przed ryzykiem uszkodzenia kości akceleratora, jak i utratą gwarancji.

Producent, oprócz sterowników, załączył na krążku aplikację testową 3Dmark2000 pozwalającą na dość dokładne sprawdzenie prędkości działania akceleratorów trzeciego wymiaru. Co prawda, niektórzy twierdzą, że nie jest on do końca obiektywny, lecz w takim razie zagadką pozostaje uznanie go przez setki tysięcy, a może nawet miliony użytkowników za podstawowy sprawdzian szybkości.

Podczas testów okazało się, że karta generuje zaskakująco dobry obraz w trybie 2D i 3D. Układ jest równie

szybki, jak samo szybki, jak znacznie droższe konstrukcje - to duży, plus i gdyby można jeszcze podkręcić jej parametry, można by ją uznać za pozycję o najlepszym stosunku wydajności do ceny.

Kartą Inno3D GeForce 2 MX

Value powinni się zainteresować wszyscy użytkownicy, którzy nie dysponują kwotą wyższą niż 450 złotych na zakup wydajnej karty grafiki. Jeśli jednak lubują się w maksymalnym podkreśnianiu wszystkiego, co ma układy takto- wane zegarem, to raczej niech sobie odpuszczają.

Test	Jednostka	Inno3D GeForce2 MX 32MB SDRAM	Leadtek GeForce2 MX 32MB SDRAM	ASUS V7700 GeForce2 GTS 32 MB DDR	3dfx Voodoo4 4500 AGP 32MB SDRAM
Quake II	800x600 16bit 1024x768 16bit	fps 149,5 132,7	151,4 135,2	152,7 152,3	83,9 63,3
Quake II	800x600 32bit 1024x768 32bit	fps 143,5 104,4	145,5 106,2	x x	62,6 41,5
Quake III Arena	Fastest Normal HQ 800X600 HQ 1024X768 HQ 1280X1024	fps 92 79,8 64,1 42,6 25,1	92,1 82,2 75,8 56 33,9	94,3 x 82,3 70,7 x	75,5 63,1 55,7 38,4 22,3
3D Mark 99 Max	800x600x16bit Default Benchmark 16bit	3DMarks 4799 3620	4881 3746	4807 4147	4110 2631
3D Mark 2000	Default Benchmark 32bit	3DMarks 2728	2942	x	1944

Zestaw testowy: IP III 500 MHz, 128 MB RAM PC133, Abit BE6-II 1.2, 2x Windows 98 SE

Inno3D GeForce 2 MX Value	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Procesor: Nvidia GeForce 2 MX	Cezar
Magistrala: AGP 4x, 2x, 1x	ul. Krakowska 82
Pamięć: 32 MB SDRAM	50-427 Wrocław
Dodatkowe: brak	tel. (071) 369-73-00
Wyjścia TV: brak	
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• niezła wydajność	• słabe chłodzenie procesora
• niska cena	
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
www.cezar.com.pl	430 zł
www.inno3d.com	

## Nowości Sprzętowe

Zjednoczonych i 349 DEM w Europie; produkt dostępny jest u dealerów i dystrybutorów Logitecha oraz online pod adresem <http://www.logitech.com>.

QuickCam Traveller łączy zalety bezproblemowej komunikacji za pomocą Sieci oraz nieograniczone możliwości kamery cyfrowej. Po podłączeniu od komputera urządzenie może przechować do 60 zdjęć o wysokiej rozdzielczości (640 x 480) oraz 200 zdjęć o niskiej rozdzielczości (320 x 240). Panel sterowania pozwala użytkownikowi



na bezproblemowe robienie i zapisywanie lub kasowanie zdjęć. Dzięki przyciskowi QuickSync można natychmiast przesyłać wykonanie zdjęcia do komputera. Inne funkcje to samowywłaszczacz (macro setting) oraz regulacja rozdzielczości.

Po podłączeniu urządzenia do PC staje się ono wysokiej jakości kamerą VGA wyposażoną w sensor CCD, który zapewnia lepszą jakość obrazu. Kamera ma wbudowany mikrofon oraz umożliwia rejestrację obrazu z szybkością do 30 klatek na sekundę. Dzięki temu przesyłanie plików wideo z dźwiękiem i efektami specjalnymi do rodziny i przyjaciół jest teraz bardzo proste. W tym celu dołączone zostało w pełni funkcjonalne oprogramowanie VideoWave III SE (do edycji wideo) oraz PhotoSuite III SE (do edycji zdjęć).

Umożliwia ono:

- tworzenie e-maili wideo za jednym kliknięciem,
- tworzenie stron WWW z ruchomymi plikami oraz zdjęciami,
- przesyłanie zdjęć za pomocą Internetu,
- robienie i natychmiastowe przesyłanie zdjęć za pomocą SpotLife Personal Video Broadcasting,
- konferencje wideo w Internecie za pomocą Microsoft NetMeeting,
- tworzenie systemu podglądu za pomocą Digital Radar II,
- tworzenie filmów metodą zdjęć poklatkowych oraz łączenie zdjęć i plików wideo.

QuickCam Traveler wykorzystuje port USB i jest w pełni kompatybilny z Windows 98, Windows 2000 oraz Windows ME. Posiada dwuletnią gwarancję. Do kompletu dołączone są uchwyty SmartClip, które pozwalają przymocować kamerę do obudowy laptopa lub płaskiego monitora.

www.tornado.com.pl

### Obraz i dźwięk

Samsung Digimax 35 MP3 jest hybrydą łączącą w jednym urządzeniu cyfrowy aparat fotograficzny oraz odtwarzacz plików MP3, dzięki temu można zabrać ze sobą niejako dwa odrębne produkty. Za dwieście "zielonych" otrzymujemy możliwość wyko-



## Nowości Sprzętowe

urządzenia dołączono nośnik szesnastomegabajtowy. Do komputera przesyła się dane poprzez przewód USB, a dodatkowo można aparat wykorzystać jako prostą kamerę internetową.

www.samsung.com

### Pięć milionów

Długo dane nam było czekać na w miarę tanie elementy światłoczułe zawierające pięć milionów sensorów, służące do budowy cyfrowych kamer i aparatów fotograficznych. Takie elementy produkuje firma UMC (której siedziba znajduje się na Tajwanie). Wykonuje się je w technologii 0,18 mikrona. Pierwsze urządzenia wykorzystujące tego typu matryce powinny pojawić się na sklepowych półkach już pod koniec bieżącego roku.

www.umc.com.tw

### Cyfrowo-kieszonkowo

Cadena Systems wprowadziła do sprzedaży "kieszonkowych" rozmiarów aparat cyfrowy marki Sony - Cyber-Shot DSC-P1. Aparat mimo niewielkich rozmiarów (86 x 45 x 37mm) jest w pełni profesjonalnym urządzeniem. Przy



przetworniku CCD 3,3 megapiksela DSC-P1 potrafi wykonać zdjęcia o rozdzielczości 2048 x 1536. Aparat może także zapisać krótki 15-sekundowy film z dźwiękiem.

Cyber-Shot DSC-P1 ma trzykrotny zoom optyczny i sześciokrotny cyfrowy. Nośnikiem pamięci są lansowane przez Sony układy Memory Stick. Te ostatnie są uniwersalnym nośnikiem danych. Chociaż ważą zaledwie 4 gramy, mają wielkość gumy do żucia, to mieszczą znacznie więcej informacji niż dowolny inny przenośny nośnik. Przenoszenie danych do systemów ze stacją dyskiety umożliwia dodatkowa "dyskietka na karty pamięci". Standardowo dane z aparatu do komputera przesyłane są poprzez złącze USB. DSC-P1 posiada wyjście A/V, dzięki czemu w prosty sposób można oglądać zrobione zdjęcia bezpośrednio na ekranie telewizora. Aparat przeznaczony jest dla użytkowników, którzy pragną wykorzystać własne możliwości twórcze, a jego funkcjonalność doceniają zarówno pracownicy biur, jak i fotograficy-amatorzy.

### Dane techniczne:

- nośnik Memory Stick,
- przetwornik CCD 3,3 megapiksela,
- wymiar kieszonkowy,
- zoom optyczny: 3x / cyfrowy: 6x,
- TIFF, MPEG (wysoka jakość); tryb e-mail, tekst (GIF),
- tryb filmu poklatkowego Clip Motion,
- program automatycznej ekspozycji,
- format zdjęć 3,3 megapiksela / 3,3M (3:2) / SXGA/VA,
- wyjście A/V,
- wyjście USB.

www.cadena.com.pl

Wybrać siedemnastkę czy dziewiętnastkę?

# Miro A1795F i Miro-radius L-3FD

**Długo czekaliśmy na możliwość przedstawienia czytelnikom monitorów produkowanych przez firmę Miro. Niedawno nadarzyła się po temu sposobność i w niniejszym artykule możecie poczytać o naszych wrażeniach odniesionych podczas pracy z tymi urządzeniami.**

Maciej Lewczuk

**P**ierwszą konstrukcją, którą zaczęliśmy testować w laboratorium, był model Miro A1795F, wyposażony w siedemnastocalowy kineskop sferyczny. Nie jest on płaski w żadnej z płaszczyzn, co może nastręczać potencjalnych nabywców niezbyt optymistycznie. Ale jest to jedna z niewielu wad, jeśli oczywiście tak to można nazwać. Jak na urządzenie, za które przyjdzie nam zapłacić niewiele ponad tysiąc trzydzieści złotych, charakteryzuje się doskonałymi parametrami. Między innymi ciekawostką jest możliwość pracy w rozdzielczości 1600 na 1200 punktów przy odświeżaniu obrazu ponad 60 Hz. Poza tym plamka ma średnio 0,25 milimetra, co także jest wartością godną podkreślenia. Testy wykazały, że na całej powierzchni obrazu widzialnego nie występują praktycznie żadne błędy geometrii a te, które pojawiały się przy zmianie trybów (tylko przy pierwszym ich uruchomieniu), dało się bez problemu wyregulować. Jedynym widocznym mankamentem, którego nijak nie udało się wyregulować, jest efekt mory pojawiający się podczas wyświetlania pionowych linii w kontrastowych kolorach, czyli wzory powstające w wyniku interferencji punktów obrazu. Co prawda, w mojej długiej karierze spędziłem sumarycznie przed ekranem ponad dwa do trzech lat, lecz rzadko zdarzało się, bym natrafił na warunki odpowiednie do objawiania się tego efektu. Także zasilanie samego monitora i układy podające napięcie do kineskopu są wysokiej klasy, gdyż nie występuje tak zwany efekt pompowania, czyli drganie obrazu przy szybkiej zmianie jasnego ekranu na ciemny, i na odwrót.



Drugi monitor to Miro-radius L-3FD, w którym zamontowano dziewiętnastocalowy kineskop FlatDisplay, produkowany przez firmę Sony i charakteryzujący się plamką o średniej wielkości 0,24 milimetra. FlatDisplay to technologia, dzięki której przednia część kineskopu jest idealnie płaska, co oznacza brak występowania błędów geometrii spowodowanych krzywiznami szklanych powierzchni. To urządzenie jest ponadto zdolne do wyświetlania obrazu o rozdzielczości do 1600 na 1200 punktów i ustaleniu odświeżania na poziomie do 85 Hz, będące niezłym, jak na tego typu monitor, wynikiem. W tym przypadku także obrazowo niewiele można zarzucić, gdyż nie występują błędy geometrii większe niż przewidziane odpowiednimi normami, a prawdę mówiąc: są znacznie mniejsze. To, co rzeczywiście nas zaskoczyło, to występowanie tego samego problemu, co w poprzedniej konstrukcji, a mianowicie efektu mory przy pionowych liniach.

Pomimo prób korekcji za pomocą odpowiednich opcji z menu obraz nadal był niezbyt czytelny. Po wyeliminowaniu wpływu karty graficznej, którą zamieniliśmy na Matroxa, uznawanego za kartę numer jeden pod względem jakości generowanego obrazu, uznaliśmy, że to problem konstrukcyjny. Pojawiające się przy pierwszych zmianach rozdzielczości błędy konwergencji, czyli zbieżności trzech składowych kolorów w punkcie, bez problemu dały się skorygować za pomocą odpowiednich opcji z menu.

Menu ekranowe w obydwu monitorach pozwala na łatwą korekcję większości parametrów obrazu, a są to między innymi rozciąganie i przesuwanie w pionie i poziomie, regulacje poduszkiowości oraz trapezoidalna korekta obrazu, wybór temperatury bieli, a także regulacja kolorów RGB. Regulacja mory, konwergencji i rozmagnesowywanie to także standard.

Obydwie konstrukcje są godne polecenia: pierwsza dzięki świetnym parametrom w stosunku do ceny urządzenia, a druga ze względu na dziewiętnastocalowy monitor, który nie wykazuje zbyt wielkich błędów, i płaski kineskop pozwalający na komfortową pracę. Problemy z morą są jedynymi ważniejszymi wadami, lecz przyznam, że występują tylko w specyficznych, rzadko spotykanych warunkach.

Miro A1795F	
<b>Dane techniczne:</b> przekątna kineskopu: 17 cali maks. rozdzielczość: 1600 x 1200 punktów odświeżanie poziome: 30-95 KHz odświeżanie pionowe: 50-160 Hz wielkość plamki: 0,25 mm	<b>Dostarczył:</b> Tornado 2000 S.A. ul. Emaliowa 28 02-295 Warszawa tel./faks (0 22) 868-80-01
<b>Plusy</b> • rewelacyjna ostrość • świetna geometria	<b>Minusy</b> • mory przy pionowych liniach
<b>Internet:</b> www.tornado.com.pl, www.mirodisplays.de	<b>Cena:</b> 1375 zł

Miro-radius L-3FD	
<b>Dane techniczne:</b> przekątna kineskopu: 19 cali maks. rozdzielczość: 1600 x 1200 punktów odświeżanie poziome: 30-107 KHz odświeżanie pionowe: 48-120 Hz wielkość plamki: 0,24 mm	<b>Dostarczył:</b> Tornado 2000 S.A. ul. Emaliowa 28 02-295 Warszawa tel./faks (0 22) 868-80-01
<b>Plusy</b> • możliwość pracy w wysokich rozdzielczościach • świetna geometria obrazu	<b>Minusy</b> • mory przy pionowych liniach
<b>Internet:</b> www.tornado.com.pl, www.mirodisplays.de	<b>Cena:</b> 3125 zł



**PENTAGRAM**  
THE PERFECT SIMPLICITY

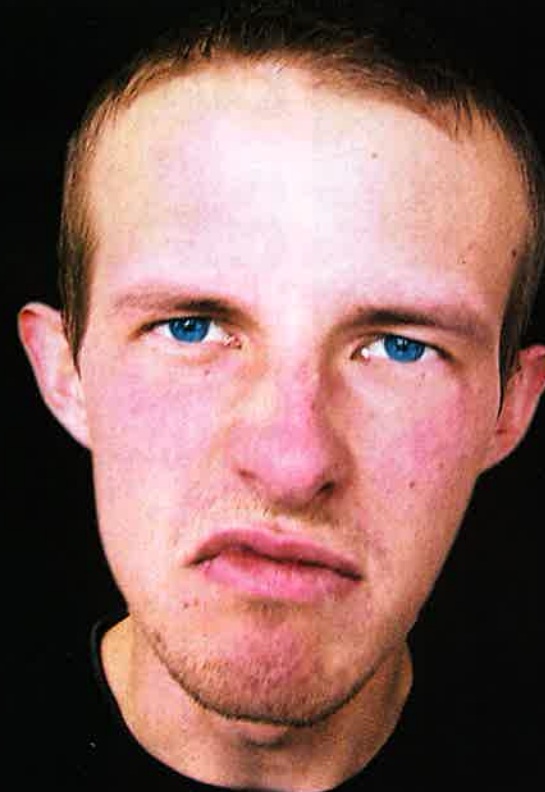
## Faksmodemy

# Mój zawiodł mnie dwa razy...

- pierwszy raz, gdy nie mogłem drugi raz
- drugi raz, gdy nie mogłem pierwszy raz

# z Twoim może być tak samo...

# Ale nie musi - modemem Pentagram bedziesz mógł... połączyć się za każdym razem!



Ceny i parametry techniczne urządzeń mogą ulec zmianie bez uprzedzenia. Wszystkie ceny są sugerowanymi cenami detalicznymi.

## Shadow

Pracuje przy wyłączonym komputerze !!!

**451.-**  
550zVAT

**PENTAGuard**  
zapobieganie antyprzebiegowi do linii telefonicznych

Gratis w zestawie!

- nagranie do 60 wiadomości głosowych
- zapis do 60 faksów
- odstęp wiadomości bez włączania komputera
- obsługa za pomocą 7 przycisków na modemie

procesor Conexant (Rockwell)  
modem zewnętrzny, podłączony do portu szeregowego  
szybkość max 56kpbs (V.90, K56Flex, V.34, V.32bis i inne)  
pamięć Flash - możliwość aktualizacji firmware'u  
automatyczna sekretarka i telefon głosnomówiący  
jednoczesny przesył danych i głosu (SVD)  
polska instrukcja instalacji i obsługi  
Super Voice - polska wersja!

## OmEn 56i

81.-  
99zVAT

procesor Motorola  
modem wewnętrzny - karta PCI  
szybkość max 56kpbs (V.90, K56Flex, V.34, V.32bis i inne)  
automatyczna sekretarka i telefon głosnomówiący, SVD  
polska instrukcja instalacji i obsługi

## Diablo 56i

139.-  
170zVAT

procesor Conexant (Rockwell)  
modem wewnętrzny - karta PCI  
szybkość max 56kpbs (V.90, K56Flex, V.34, V.32bis i inne)  
automatyczna sekretarka i telefon głosnomówiący, SVD  
polska instrukcja instalacji i obsługi  
praca z PC 486/50MHz

## Diablo 56X

245.-  
299zVAT

procesor Conexant (Rockwell)  
modem zewnętrzny, podłączony do portu szeregowego  
szybkość max 56kpbs (V.90, K56Flex, V.34, V.32bis i inne)  
automatyczna sekretarka i telefon głosnomówiący, SVD  
polska instrukcja instalacji i obsługi  
Super Voice - polska wersja!

## Predator USB

205.-  
250zVAT

procesor ST  
podłączenie: złącze USB  
szybkość max 56kpbs (V.90, K56Flex, V.34, V.32bis i inne)  
automatyczna sekretarka i telefon głosnomówiący, SVD  
polska instrukcja instalacji i obsługi  
Super Voice - polska wersja!

W ofercie również: Hex 56i (Conexant, PCI), Dark 56X (Lucent, port szeregowy), Dark 56i (Lucent, PCI), Astral MR (SmartLink, AMR), Dark MR (Lucent, AMR)

**Modem Pentagram... chociaż nie viagra... zawsze Ci zagra!**



02-673 Warszawa,  
ul. Konstruktorska 4  
tel. (0 22) 853 7000  
faks (0 22) 843 91 68  
e-mail: info@mmv.pl

Zapraszamy do współpracy  
sklepy, hurtownie  
oraz klientów detalicznych!  
**PROWADZIMY SPRZEDAŻ  
WYSŁKOWĄ.**

**tel. (0 22) 853 7000**  
**http://www.pentagram.pl**



## Nowości Sprzętowe

### Naprawdę Power

Firma Apple zaprojektowała nowe komputery z serii PowerMac oraz PowerBook. Pierwsze będą wyposażone w procesory taktowane magistralą 133 MHz, czyli będą pracować z częstotliwością 733 MHz. W kulkach "chodzą słuchy", że Apple ma w zanadrzu jeszcze jedną niespodziankę, a mianowicie maszynę wyposażoną w procesor G4, lecz to na razie jedynie domysły, gdyż informacje te nie zostały oficjalnie potwierdzone.

www.apple.com

### Mega Compaq

Sto bilionów operacji zmiennoprzecinkowych w ciągu jednej sekundy będzie w stanie wykonać komputer, który ma powstać w wyniku współpracy firm Compaq, Clera (przed kilkoma miesiącami ogłosiła rozpracowanie genomu człowieka) oraz laboratoriów Sandia, zajmujących się badaniami energii nuklearnej i procesów z nią związanych. Jeszcze nie została sprecyzowana dokładnie specyfikacja sprzętowa tego serwera, lecz wiadomo, że minimalnie będzie to dziesięć tysięcy procesorów z serii Alpha. Całość ma być gotowa już w drugim kwartale 2004 roku.

www.compaq.com

### DVD-RAM. Nareszcie?



SD-W2002 to napęd umożliwiający zapis dysków DVD-RAM. Są one zapisywane z prędkością 2x DVD, co odpowiada prędkości 18x przy zapisie płyt CD (2.704 KB/s). Na jednym dwustronnym nośniku DVD-RAM można zgromadzić aż 9,4 GB danych. Ze względu na większą niezawodność technologii optycznej w porównaniu z magnetyczną, produkt Toshiba stanowi tanie i wydajne narzędzie archiwizacji lub nawet backupu danych. Dodatkową zaletą napędu są jego wysokie parametry techniczne: prędkość 6x dla DVD (transfer danych 8,112 KB/s), 24x dla CD (3600 KB/s), krótkie czasy dostępu (120 ms dla DVD i 90 ms dla CD), potężny bufor wielkości 8 MB. Kompatybilność ze wszystkimi najpopularniejszymi standardami CD i DVD, łącznie z DVD-RAM, DVD-ROM, DVD-Video czy DVD-R, powiększa wydajnie szeroki wachlarz zastosowań tego modelu.

Toshiba od dawna jest liderem w udoskonalaniu standardu DVD-RAM. Jako jeden z założycieli organizacji DVD Forum, zarządzającego standardami DVD, nieustannie przyczynia się do rozwoju rynku napędów i nośników DVD. Format DVD-RAM jest powszechnie uznawany za wiodący w dziedzinie zapisu dysków DVD.

SD-W2002 dostępny będzie od lutego 2001. Jego orientacyjna cena dla użytkownika końcowego wynosić będzie 2219 zł netto.

www.alstor.com.pl

## Saitek Perfekcja Kontroli

Ultra... Maryna

# Leadtek WinFast GeForce 2 Ultra

**Z niecierpliwością czekaliśmy na pierwsze egzemplarze kart graficznych wyposażonych w nowe układy graficzne. Miały przynieść całkiem nową jakość w grach komputerowych i zadziwić wszystkich... Czy my jesteśmy zadziwieni? Niestety nie, choć nie do końca...**

Mike-L

**W**inFast GeForce 2 Ultra jest najmniejszą kartą "atutową" firmy Leadtek, która ma ambicję konkurować z innymi konstrukcjami bazującymi na najnowszej kości firmy Nvidia. Płyta drukowana przypomina na pierwszy rzut oka tę, która jako referencyjna służyła do montażu układów GeForce 2 GTS. Gdy dodać radiatory, płytkę-córkę oraz dodatkowe złącze na śledziu, to okazuje się, że karta zaczyna wyglądać... hmm... imponująco.

Dość sporych rozmiarów aluminiowe płytki sugerują, że ciepło będzie dobrze odprowadzane z powierzchni akceleratora oraz



Pomimo wydajnego systemu chłodzenia układy pamięci nagrzewają się do poziomu, który raczej nie rzuca nadziei na uzyskanie wyższych częstotliwości ich taktowania.

	Test	Jednostka	Leadtek GeForce2 Ultra 64MB DDR	ASUS V7700 GeForce2 GTS 32MB DDR	3dfx Voodoo4 4500 AGP 32 MB SDRAM	Leadtek GeForce 2 MX 32 MB SDRAM
Quake II	800x600 16bit 1024x768 16bit	fps fps	157,5 158,1	152,7 152,3	83,9 63,3	151,4 135,2
Quake II	800x600 32bit 1024x768 32bit	fps fps	158,9 156,6	x x	62,6 41,5	145,5 106,2
Quake III Arena	Fastest Normal HQ 800x600 HQ 1024x768 HQ 1280x1024	fps fps fps fps fps	92,5 82,3 81,4 79,9 71,1	94,3 63,1 80,2 70,7 44,3	75,5 82,2 55,7 38,4 22,3	92,1 75,8 56 33,9
3D Mark 99 Max	800x600x15bit	3DMarks	4896	4807	4110	4881
3D Mark 2000	Default Benchmark 16bit	3DMarks	4266	4147	2631	3746
3D Mark 2000	Default Benchmark 32bit	3DMarks	4129	x 1944	1944	2942
Zestaw testowy: IP III 500MHz, 32MB RAM (PC133), Abit BE6-II v.1.2, IBM DTLA-307030, Windows 98 SE						

Zestaw testowy: IP III 500MHz, 128 MB RAM (PC133), Abit BE6-II v.1.2, IBM DTLA-307030, Windows '98 SE

kości pamięci charakteryzujących się czasem dostępu równym 4 nanosekundy. I tak, jak się wydaje, jest w rzeczywistości, choć mimo wszystko temperatura radiatorów jest na tyle wysoka, że po godzinie intensywnego grania są one po prostu gorące. Wielobiele podkręcania mogą się zawieść, gdyż zwiększenie szybkości taktowania układu lub pamięci powoduje gwałtowny wzrost ilości wydzielanego ciepła; bez lepszego chłodzenia nie ma co marzyć o bezpiecznym wyciśnięciu z karty dodatkowych pokładów mocy. Przyznam, że to pierwsza karta, która po zwiększeniu szybkości taktowania po prostu zawieszała system, nawet przy użyciu sporych rozmiarów wentylatora pokojowego.

Wyjście S-Video oraz oprogramowanie do odtwarzania filmów zapisanych na płytkach DVD pozwalają na podłączenie do karty odbiornika telewizyjnego i oglądanie ulubionych pozycji na ekranie telewizora, który jest często większy niż monitor. Jeśli nawet nie można użyć tego typu złącza, bo odbiornik ma jedynie gniazda chinch, to nie ma problemu, bo dołączona przejściówka załatwia sprawę.

Złącze DVI jest jedną z popularniejszych odmian gniazd cyfrowych

umożliwiających dostarczanie sygnału wideo do paneli ciekłokrystalicznych z pominięciem konwersji do postaci analogowej, co wydatnie wpływa na jego jakość.

Obraz w trybie dwu- i trójwymiarowym charakteryzuje się wysoką jakością, którą ustępuje jedynie produktom Matrox. Podczas testów okazało się, że w popularnych grach karta jest niewiele szybsza od starszych siostr, lecz przy wysokich rozdzielczościach i przy 32-bitowej paletce kolorów różnice stają się zauważalne. Jak zapewniał producent, dopiero potrzebujące przeliczenia znacznie większej liczby poligonów (elementów składowych obiektów 3D) nowe wersje gier wykażą znaczne różnice między starszymi a nowymi kartami.

Leadtek WinFast GeForce 2 Ultra wraz z dostarczoną oprogramowaniem jest ciekawą propozycją dla wszystkich osób z mocnymi komputerami i ochotą na rozgrywkę w wysokich rozdzielczościach. Aby w pełni wykorzystać atuty akceleratora, trzeba poczekać na pojawienie się nowych aplikacji i gier.

Leadtek WinFast GeForce 2 Ultra	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Procesor: Nvidia GeForce 2 Ultra	Tornado 2000 S.A.
Magistrala: AGP 4x, 2x, 1x	ul. Emaliowa 28
Pamięć: 64 MB SDRAM	02-295 Warszawa
Dodatkowe: wyjście DVI	tel./faks: (0 22) 868-80-01
Wyjścia TV: S-Video	
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• dobra wydajność w wysokich rozdzielczościach	• niezbyt wysoka różnica w wydajności w stosunku do modeli GTS
• wyjście telewizyjne i cyfrowe	
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
http://www.tornado.com.pl	1850 zł
http://www.leadtek.com.tw	

## Saitek Perfekcja Kontroli

Płaski i cienki ten świat

# Relisys TL528A

Przez kilka ostatnich lat obserwujemy coraz śmielszy napływ monitorów ciekłokrystalicznych na rynek akcesoriów komputerowych. Konstrukcje stają się coraz lepsze i coraz tańsze. Można się spodziewać, że już niedługo "szary" użytkownik będzie w stanie kupić taki do domu.

Mike-L

**R**elisys to nowa marka, która przebojem stara się wkroczyć na mocno już oblegany polski rynek. Nową konstrukcją sygnowaną logo tej firmy jest ciekłokrystaliczny wyświetlacz noszący miano TL528A. Aktywna matryca zastosowana w tym modelu składa się z punktów świetlnych o średnicy trzech dziesiątych milimetra. Przekątna widzialnego obrazu to równo piętnaście cali, co odpowiada niemal obszarowi dostępnemu na kineskopach 17-calowych. Całkiem płaska powierzchnia pokryta jest doskonale tłumiącym odbłaski materiałem, co wydatnie wpływa na komfort pracy z urządzeniem. Zalecana rozdzielczość pracy to 1024 na 768 punktów, lecz monitor jest w stanie bez problemu pracować tak w wyższej, jak i niższych rozdzielczościach, jednakże wtedy obraz jest interpolowany. Operacja ta polega na obliczeniu położenia każdego punktu w taki sposób, aby jak najlepiej dopasować rozdzielczość obrazu z karty graficznej do parametrów matrycy LCD.

Przy szybkiej zmianie obrazów na ekranie (np. przy przewijaniu dokumentów) obraz zamazuje się, a jest to spowodowane tzw. dużą bezwładnością, czyli czasem świecenia komórek obrazu - wynosi on 60 milisekund. Obszar roboczy można obserwować pod kątem 120 stopni w poziomie, czyli maksymalnie 60 na stronę i 90 w pionie. Nie są to wartości oszałamiające, lecz jeśli i tak siedzimy przed monitorem, to tego typu wartości są zupeł-



Wyświetlacze ciekłokrystaliczne są już w zasięgu ręki, a wielkość obrazu przy jednoczesnym zajmowaniu niewielkiej ilości miejsca na biurku sprawia, że są atrakcyjną alternatywą dla monitorów kineskopowych.

nie wystarczające. Po zmianie rozdzielczości zdarza się, że obraz nie jest zbyt dobrze dopasowany do aktywnej powierzchni ekranu, dlatego w monitorach ciekłokrystalicznych zaimplementowano opcję, dzięki której urządzenie samo dopasuje parametry wyświetlania. Jeśli nie są to standardowe rozdzielczości, to funkcja ta nie zadziała zbyt doskonale, dlatego dostępne jest menu ekranowe, dzięki któremu każdy jest w stanie dopasować parametry obrazu do indywidualnych preferencji. Za pomocą OSD (On Screen Display) można regulować nie tylko położenie obrazu na ekranie, ale także takie ustawienia jak jasność i ostrość oraz dopasowanie kolorów w trybie RGB.

W podstawę monitora wbudowano stereofoniczne głośniki, oferujące dość słabą jakość generowanego dźwięku - zastosowane membrany nie są zbyt wielkie i przenoszą w miarę dobrze jedynie tony średnie i wysokie. Ustalenie zbyt wielkiego wzmocnienia basów lub poziomu głośności powoduje trzaski i duże zakłócenia. Pomimo to doskonale nadają się do słuchania komunikatów systemu operacyjnego.

Panel z matrycą i przyciskami sterującymi opcjami monitora można przechylać do góry o 29 stopni, a w dół o 4, co pozwala na ustalenie odpowiedniej pozycji wyświetlacza. Całość zajmuje naprawdę niewiele miejsca na biurku, co jest szczególnie ważne dla osób nie dysponujących dużą przestrzenią. Większość elektroniki umieszczono w podstawie, co pozwoliło na zmniejszenie rozmiarów obudowy panelu.

Większość tekstów sprzętowych do niniejszego numeru CD Action powstała na komputerze z tym właśnie monitorem. Obszar roboczy i rozdzielczość oferowana przez matrycę pozwoliła na bardzo komfortową pracę przy edycji tekstu i arkuszach kalkulacyjnych, a nawet na przeglądanie stron WWW. Przy grach i filmach, w których będą dość szybko zmieniały się sceny, a szczególnie jasne elementy były wyświetlane po ciemnych lub na odwrót. Obraz zamazywał się w taki sposób, że niewiele dało się zobaczyć. Podobnie rzecz się ma z przewijaniem zawartości ekranu na stronach WWW lub dokumentów tekstowych. Problem ten spowodowany jest długim czasem reakcji komórek matrycy na zmianę impulsów magnetycznych wywołujących obraz na ekranie.

Jeśli potrzebujecie monitora do pracy z tekstem, arkuszami kalkulacyjnymi, a grać i oglądać filmy będziecie dość sporadycznie, a na dodatek dysponujecie odpowiednią gotówką, możecie pomyśleć o zakupie monitora Relisys TL528A.

Relisys TL528A	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Wyświetlacz (rodzaj/przekątna): TFT LCD/15 cali	AB S.A.
Zalecana rozdzielczość: 1024 x 768	ul. Kościelżyńska 32
Max. odświeżanie: 75Hz	51-416 Wrocław
Dodatkowe: wbudowane głośniki stereo	tel. (0 71) 324-05-00
	fax (0 71) 324-05-28
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• w miarę przystępna cena	• problemy z odświeżaniem przy szybko poruszających się na ekranie obiektach
• łatwa obsługa	
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
www.ab.com.pl	3550 zł
www.relisys.com	

## Nowości Sprzętowe

### Niebanalne obudowy

Jeśli myśleliście kiedyś o zmianie charakteru swojego komputera poprzez zmianę wyglądu jego obudowy, to warto zajrzeć na jedną z podstron serwisu Tweak Town, gdzie znajduje się galeria składająca się ze zdjęć odpowiednio zmienionych "blach". Są to komputery użytkowników, którzy sympatyzując z serwisem przesłali fotki swoich maszyn.

www.tweaktown.com/casemods/index.shtml

### MX sTunerowane

Karty graficzne wykorzystujące kość akceleratora Nvidia GeForce 2 MX wyposażono już w specjalne systemy chłodzenia, dodatkowe wyjścia na monitor czy wyprowadzenia sygnału wideo. Firma Gainward zaproponowała konstrukcję, która zawiera... tuner telewizyjny. Model ten nazwano Hollywood MX. Na karcie zamontowano 32 megabajtów pamięci o czasie dostępu wynoszącym 5 nanosekund, co oznacza, że może to być jedna z najszybszych pozycji tego typu na rynku. Wbudowany układ RAMDAC pracujący z częstotliwością trzystu pięćdziesięciu megaherców zapewni dobrej jakości obraz zarówno w trybie dwu, jak i trójwymiarowym. Karta zapewni możliwość nagrywania obrazu o jakości zbliżonej do DVD, sprzętowe wspomaganie odtwarzania takowych, jak również przeglądanie kilku kanałów telewizyjnych w tym samym czasie.

www.gainward.de

### Cyfrowa ósemka



Oferta Cadeny Systems wzbogaciła się o kamerę Digital 8 DCR-TRV320 firmy Sony. System Digital 8 sprawia, że cyfrowa jakość obrazu staje się dostępna dla każdego, ponieważ dokonuje cyfrowych nagrań na powszechnej i tańszej taśmie Hi8. W trybie Longplay oszczędności stają się jeszcze większe, bo można nagrywać aż o 50% dłużej. System Digital 8 pozwala także na odtwarzanie i montaż starszych, analogowych filmów z taśm Video 8. Kamera Digital 8 DCR-TRV320 jest doskonałym rozwiązaniem dla osób, które oczekują cyfrowej jakości, a przy tym nie chcą się rozstawać z bezcenną biblioteką swoich filmów. Kamera zaopatrzona jest także w inne systemy opracowane przez Sony, jak Super Steady Shot, Super Night Shot, silne zbliżenie optyczne i Super Laser Link (łączy na podczerwień z telewizorem). Do komputera DCR-TRV320 podłączyć można za pośrednictwem standardowego gniazda i.Link. Oznacza ono bogate możliwości montażu: dodawanie lub usuwanie ścieżek dźwiękowych, zmienianie barw czy nakładanie sekwencji. Kamera posiada także wbudowane wejście na karty Memory Stick, które



## Nowości Sprzętowe

pozwalają na zachowywanie i szybkie przesyłanie zdjęć cyfrowych między kamerą a komputerem. Dzięki akumulatorom Sony Stamina filmowanie scen należy do dużej przyjemności, bez ryzyka wyczerpania akumulatora podczas kręcenia ważnego ujęcia. Kamera posiada 25-krotny zoom optyczny i 100-krotny cyfrowy oraz 2.5 calowy ekran LCD.

### Dane techniczne:

- cyfrowy zapis na taśmie Hi8,
- odtwarzanie taśm analogowych,
- wbudowane wejście na Memory Stick,
- Memory Stick 4 MB,
- cyfrowy dźwięk PCM stereo,
- Stamina 12 h,
- odtwarzanie analogowych taśm V8, Hi8,
- tryb longplay (o 50% dłuższe nagrywanie),
- ekran LCD 2,5" (123 tys. punktów),
- wizjer LCD,
- Super Steady Shot (800 tys. CCD),
- Super Night Shot 0 Lux,
- powiększenie odtwarzanego obrazu,
- wyjścia cyfrowe i.Link, Super Laser Link,
- 25x zoom optyczny,
- 100x zoom cyfrowy.

www.cadena.com.pl

### Patentowy lider

Firmą, która zarejestrowała najwięcej patentów w roku 2000, jest IBM, a liczba zgłoszonych i zatwierdzonych wynalazków to 2886. Takie oświadczenie wydał United States Patent and Trademark Office, czyli amerykański odpowiednik naszego Urzędu Patentowego. Ciekawszymi pozycjami są na przykład system rozpoznawania i interpretacji mowy, systemy pamięci masowych wykorzystujące nośniki holograficzne oraz głośny ostatnio system pozwalający na odbieranie bodźców węchowych.

www.ibm.com

### Nowy patyczek Sony

InfoStick produkowany od niedawna przez koncern Sony to modyfikacja znanego wcześniej MemorySticka, czyli nowoczesnego modułu pamięci stosowanego w przenośnych urządzeniach, na przykład aparatach fotograficznych i odtwarzaczach plików muzycznych MP3. W nowych modułach zainstalowanych urządzenia pozwalające na komunikację za pomocą protokołów Bluetooth. Gdy takową kostkę włoży się do odpowiedniego portu komputera, można zapewnić takiemu urządzeniu możliwość bezprzewodowego (poprzez fale radiowe) przesyłania danych. Informacje mogą przepływać z maksymalną prędkością wynoszącą jeden megabit na sekundę, a największa odległość, jaka może dzielić urządzenia, to dziesięć metrów.

www.sony.com

### Pomarańczowe porty

Użytkownicy przenośnych komputerów typu notebook lub laptop otrzymali niedawno możliwość korzystania z nowoczesnego interfejsu, jakim jest USB w wersji drugiej. Producentem przejściówki podłączanej poprzez port PC Card (dawniej PCMCIA) jest firma Orange Micro zajmująca się projektowaniem i wdrażaniem tego typu konstrukcji. Dane przesyłane są z maksymalną prędkością czterystu osiemdziesięciu megabitów w ciągu sekundy. Cena tej nowości

# Pentagram Duo Pen

**Jeśli do tworzenia rysunków, pracy w aplikacjach graficznych lub programach malarskich używaliście do tej pory myszy lub trackballa, to wiedźcie, że naprawdę dużo straciliście. Profesjonaliści pracują przy użyciu tabletów. Lecz czy "szary" użytkownik nie ma prawa do komfortu?**

Maciej Lewczuk

**M**a i to wielkie. Z takiego założenia wysłała firma Pentagram, tworząc przystępny cenowo tablet Duo Pen podłączany do komputera przez złącze USB. Całość składa się z tabliczki i połączonych z nią pisaka; ten wyposażony jest w zakończony kulką metalowy rysik oraz trzy przyciski. Znajdujący się na szczycie przełącznik działa tak jak w klasycznych długopisach i za jego pomocą można przełączać rysik na pracę z 256 stopniami czułości lub na nacisk jednostanowy - taki, jak w przypadku przycisków. Pozostałym dwóm klawiszom można przyporządkować funkcje udostępniane przez sterownik. Na powierzchni tabliczki znajdują się także dodatkowe, programowalne pola, które również można zaprogramować i używać jako klawiszy funkcyjnych. Kolorową ramkę otaczającą pulpit roboczy można zdemontować i przełożyć na przykład przewód od pisaka na lewą stronę, co pozwoli mańkutom na wygodną pracę. Wiel-

REKLAMA  
**Saitek** Perfekcja Kontroli

I ty możesz być Matejką...



kość obszaru roboczego można ustalić w prawie dowolny sposób. Jest to ważne w przypadku prac graficznych i emulacji myszy. Całość sprawuje się całkiem nieźle i przyznam, że nawet przy pomocy dołączonego programu Art Dabbler 2.1 można stworzyć całkiem ciekawe grafiki. Sprawdziłem to urządzenie także w programach do tworzenia grafiki wektorowej i trójwymiarowej i przyznam, że sprawdzało się nieźle, choć mała powierzchnia robocza w znacznym stopniu ogranicza zastosowanie tej konstrukcji w tego typu aplikacjach.

Tablet Pentagram Duo Pen jest bardzo ciekawym urządzeniem, którym mogą zainteresować się wszyscy amatorzy malowania i rysowania - a myślę, że takich użytkowników komputerów nie brakuje.

Tablet Pentagram Duo Pen	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Obszar roboczy: 153 na 128 mm	Multimedia Vision S.C.
Poziomy nacisk: 256	ul. Konstruktorska 4, 02-673 Warszawa
Rozdzielczość: 2540 linii na cal	tel. (0 22) 853-70-00
Dokładność: 0,25 mm	fax (0 22) 843-91-68
Podłączenie: USB	
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• wygodna dla prawej i leworęcznych	• przewód pióra trochę przeszkadza
• polska instrukcja	
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
www.multimedia.com.pl	360 zł
www.pentagram.pl	

Zdjęcia, klisze, obrazki... siup do komputera

# Plustek OpticPro UT24

**Czy próbowaliście kiedyś użyć w swoich dokumentach obrazków ściągniętych z Internetu za pomocą modemu? Kiepska jakość i nieodpowiednia rozdzielczość nieraz doprowadzały do szewskiej pasji. Jest na to rada, a mianowicie zakup skanera.**

techNick

**J**ednym z urządzeń pozwalających wprowadzać obraz z mediów drukowanych do komputera jest skaner OpticPro UT24 produkowany przez firmę Plustek. Jest to nowoczesna konstrukcja wykorzystująca liniijkę optyczną umożliwiającą skanowanie z optyczną rozdzielczością 1200 na 2400 dpi; po interpolacji programowej zwiększa się ona do "magicznych" 19 200 punktów na cal. Cichy mechanizm pozwala na bezstresowe używanie skanera w domu, nawet w późnych godzinach nocnych. Wbudowana lampa i dołączone specjalne ramki pozwolą na przeniesienie na twardy dysk obrazów nie tylko z kart, zdjęć czy gazet, lecz także ze slajdów lub po prostu negatywów fotograficznych. Przydaje się to w przypadku, gdy odbitki nie przedstawiają sobie wysokiej jakości i jedynym wyjściem jest użycie kliszy. Przyciski na obudowie wywołują najpopularniejsze funkcje, uruchamiając jednocześnie odpowiednie aplikacje. Dołączone programy, takie jak Micrografx Picture Publisher

8.0, Xerox TextBridge Classic, a także ABBYY FineReader Sprint 4.0 i Corel Draw Select Edition, tworzą wraz z produktem Plustek prawdziwe studio graficzne. Jeśli komuś się wydaje, że całość jest zbyt droga, to niech sprawdzi ceny tych aplikacji i porówna sumaryczny koszt oprogramowania i zestawu sprzedawanego wraz z nim. Obszerna, polskojęzyczna instrukcja dopełnia całości.

Plustek OpticPro UT24 jest bardzo udaną konstrukcją, którą można polecić wszystkim od amatora do profesjonalisty, z tym że dla tego ostatniego tylko do pracy w domu, gdyż do profesjonalnej pracy wykorzystuje się dużo droższe urządzenia.

Plustek OpticPro UT24	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Rozdzielczość optyczna: 1200 x 2400 dpi	Multimedia Vision S.C.
Rozdzielczość interpolowana: 19 200 dpi	ul. Konstruktorska 4
Głębokość kolorów/szarości (bity): 48/14	02-673 Warszawa
Interfejs: port USB	tel. (0 22) 853-70-00
Obszar skanowania: 21,6 x 29,7 cm	fax (0 22) 843-91-68
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• łatwa instalacja	• wysoka cena
• bogaty pakiet programów	
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
www.multimedia.com.pl	899 zł
www.plustek.pl	

REKLAMA  
**Saitek** Perfekcja Kontroli

Trzy w jednym - reklama czy...?

# Ricoh MP9120A-R

**Co jakiś czas staramy się zaprezentować w dziale sprzętowym CD Action pojawiające się w sklepach i na giełdach nagrywarki, napędy CD-ROM oraz DVD. Jeśli śledzicie pojawiające się opisy, to zapewne nie uszły waszej uwadze zestawy Combo łączące wszystkie te funkcje.**

Maciej Lewczuk

**N**iedawno firma Ricoh przedstawiła kolejną wersję takiej hybrydy, opatrzonej symbolem MP9120A. Jest to konstrukcja, będąca w stanie odczytywać krążki DVD maksymalnie z ośmiokrotną prędkością. To nic nadzwyczajnego, lecz wystarczy do większości zastosowań. Nieprzyjemny szum powstający podczas odczytu danych jest na tyle nieduży, że nie przeszkadza nawet dość wybrednym amatorom filmów. Konstrukcja Ricoha ma licznik zmiany regionów DVD, co pozwala na pięciokrotne ustalenie jego wartości.

Nagrywanie płytek CD-R odbywa się maksymalnie z dwunastokrotną prędkością, a nośników CD-RW z dziesięciokrotną. Odczyt danych z płyt CD możliwy jest z szyb-

kością 32x. Dzięki zastosowaniu w tym urządzeniu technologii JustLink, bardzo podobnej do systemu BurnProof, mały bufor wystarcza do pracy z tak wysokimi prędkościami. Rozwiązania te pozwalają w przypadku przerwania nagrywania danych (z różnych przyczyn), na dokończenie procesu od momentu, w którym nastąpiła przerwa. Mimo kilku prób obciążenia procesora i dysku twardego różnymi operacjami (defragmentacja, kopiowanie dużej ilości danych między partycjami), nie udało mi się zepsuć żadnej płytki.

Ricoh MP9120A to nadzwyczaj udana konstrukcja, którą można polecić wszystkim osobom, którym zależy na jak najmniejszym obciążeniu przez różne napędy w obudowie. Zastosowany system JustLink oraz opcja Overburn pozwala na łatwą i bezstresową pracę z urządzeniem.

Modem GVC PCI V. 90	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Interfejs: ATAPI/E-IDE	Cezar
Bufor: 2 MB	ul. Krakowska 82
Zapis CD-R/RW: 12x/10x	50-427 Wrocław
Odczyt CD/DVD: 32x/8x	tel. (071) 369-73-00
Overburn: jest	
Inne: JustLink	
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• nagrywarka CD-RW i DVD w jednym	• jedynie pięciokrotna zmiana regionu
• technologia JustLink	
• opcja Overburn	
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
www.cezar.com.pl	1 310 zł
www.ricoh.com	

## Nowości Sprzętowe



ma nie przekroczyć pułapu stu dolarów, a pojawienie się jej w sklepach przewiduje się na drugi kwartał bieżącego roku.

www.orangemicro.com

### Już nie ma ACER-a

Od nowego roku zmieniła się oficjalna nazwa koncernu Acer, który teraz będzie nosił miano Acer Communication & Multimedia. Firma ma skupić się przede wszystkim na przyszłościowych technologiach dotyczących Internetu oraz technologii przesyłania danych z pominięciem fizycznych nośników, czyli na komunikacji bezprzewodowej.

www.acer.com.pl

### Maluch nad maluchy

SMAI Ultra-Pocket Camera to aparat fotograficzny zaprojektowany i produkowany przez firmę SMAI Camera Technologies. Jest to urządzenie zbliżone rozmiarami do kart kredytowych, co oznacza, że to na-

# KONKURS BLAIR WITCH 2!

Napisz ciekawą animację w technologii flash inspirowaną tematem Blair Witch i wygraj zestaw 3 części gry Blair Witch oraz całe mnóstwo gadżetów (koszulki, czapeczki, podkładki pod myszy i breloczki).

Wszystkie nadesłane do **10 kwietnia 2001** roku prace zamieścimy na stronach: [www.cdaction.com.pl/bw](http://www.cdaction.com.pl/bw) oraz [www.filmweb.pl](http://www.filmweb.pl). Tam też możesz zagłosować na najlepszą, Twoim zdaniem, animację.

Listę osób nagrodzonych oraz najlepsze prace znajdziecie w czerwcowym numerze CD-ACTION.

### Uwaga!!!

Zapoznaj się z regulaminem konkursu, który znajduje się na stronie [www.cdaction.com.pl/bw](http://www.cdaction.com.pl/bw). Warunkiem zamieszczenia animacji zarówno w Internecie, jak i na płycie majowego wydania CD ACTION jest pisemne upoważnienie wydawnictwa Silver Shark oraz portalu FilmWeb.pl do publikacji przesyłanych prac.

Swoją pracę prześlij na jeden z adresów: [konkurscda@cdaction.com.pl](mailto:konkurscda@cdaction.com.pl) lub [blair@filmweb.pl](mailto:blair@filmweb.pl).

lub pocztą na adres wydawnictwa: **Silver Shark Sp. z o.o., ul. Dembowskiego 57/61, 51-667 Wrocław.** z dopiskiem na kopercie: **Konkurs Blair Witch.**

PLAY

SPI

FILM WEB

Adres witryny filmu: [www.blair.filmweb.pl](http://www.blair.filmweb.pl)



## Nowości Sprzętowe

prawdę małeństwo, gdyż sześć milimetrów grubości i waga niewiele przekraczająca sześćdziesiąt gramów to parametry godne odnotowania. Maksymalna rozdzielczość, z jaką można wykonywać zdjęcia, to 640 na 480 punktów. Aparat posiada wizjer optyczny pozwalający na w miarę dokładne kadrowanie, a nosnik, na którym składane są dane, to MultiMediaCard potrafiący pomieścić do ośmiu megabajtów danych, co daje w sumie czterdzieści zdjęć. Wbudowany system Autobrite nie pozwala na tak zwane przeswietlenie zdjęć, dzięki czemu nawet przy dość jaskrawym oświetleniu, na zdjęciach można zauważyć większość szczegółów, jakimi charakteryzują się fotografowane obiekty.

people.ne.mediaone.net/cadesign/smal/products.html

### Profesjonalny LCD-ek

Photon 18blue to wyświetlacz ciekłokrystaliczny o przekątnej matrycy wynoszącej osiemnaście cali. Urządzenie to zostało wyprodukowane przez firmę LaCie. Rozmiar elementu składającego się na pojedynczy punkt obrazu wynosi dwadzieścia osiem setnych milimetra. Maksymalna rozdzielczość, w której można pracować, wynosi 1280 na 1024 punkty przy sześćdziesięciu hercach odświeżania. Ciekawostką jest możliwość regulacji kolorów nie tylko w trybie RGB, ale także CMYK, dzięki czemu urządzenie to może znaleźć zastosowanie na biurkach ludzi zajmujących się profesjonalnie grafiką, składem publikacji oraz projektowaniem. W zestawie znajduje się także specjalna osłona eliminująca światło padające z góry i boków, którą stosuje się właśnie przy profesjonalnych monitorach kineskopowych.

www.lacie.com

### Orb Herkulesa

Firma Herkules, znana między innymi z produkcji wydajnych kart graficznych, zapowiedziała produkcję akceleratorów wy-



posażonych w kość Nvidia NV20. Urządzenie to ma posiadać system chłodzenia o nazwie BlueOrb, opracowany przez firmę ThermalTake, który jest konstrukcją wywodzącą się z już niemal legendarnej rodziny Orbów przeznaczonych do chłodzenia procesorów Intel/VIA i AMD, czyli odpowiednio GoldenOrba i ChromeOrba. Specjalna wersja coolera produkowana dla Herkulesa będzie o dwanaście milimetrów niższa od oryginalnej konstrukcji ThermalTake, co pozwoli na instalację kart rozszerzeń w slotach PCI znajdującym się w bezpośrednim sąsiedztwie portu AGP. Dzięki takiej współpracy można się spodziewać, że karty pra-

Cyfrowe fotografowanie natury

# HP PhotoSmart 215 i 315

**Firma HP nieodmiennie kojarzona jest z drukarkami, ploterami oraz skanarami. Ostatnio producent ten postanowił rozszerzyć swoją ofertę o cyfrowe aparaty fotograficzne przeznaczone zarówno dla amatorów, jak i profesjonalistów.**

### techNICK

Z gamy czterech urządzeń w moje ręce trafiły dwa modele z tak zwanego niższego poziomu, czyli dla użytkowników-amatorów. Pierwszą konstrukcją jest aparat HP PhotoSmart 215, który przypomina do złudzenia popularne kompakty. Jedynie zainstalowany w tylnej części obudowy wyświetlacz ciekłokrystaliczny pozwala rozpoznać nowoczesne, cyfrowe urządzenie.

Po włożeniu czterech dołączonych baterii alkalicznych oraz zamontowaniu w odpowiednim gnieździe karty pamięci można praktycznie nie rozpoczynać pracy z aparatem. Nieruchoma soczewka pozwala na wykonywanie zdjęć, bez możliwości korzystania z optycznego przybliżania obrazu. Powiększenie oczywiście jest możliwe, lecz jedynie na drodze programowej, i to maksymalnie dwukrotnie, a obraz tak potraktowany będzie charakteryzował się trochę gorszą jakością. Wbudowana lampa błyskowa zapewnia dobre oświetlenie fotografowanych obiektów oddalonych od obiektywu o maksymalnie trzy metry.

Dane zapisuje się na karcie CompactFlash o pojemności od 4 megabajtów, właśnie taką dołączono do zestawu. Do poprawnego kadrowania można użyć optycznego celownika, jak również wyświetlić obraz na kolorowym, niespełna dwucalowym ekranie LCD, który służy zarówno do przeglądania już wykonanych zdjęć, jak i do wyboru parametrów pracy ze specjalnego menu. Można w nim wybrać jedną z trzech jakości wykonanych zdjęć (od 640 x 480 do 1600 x 1200), sposób pracy lampy błyskowej (automatycznie - redukcja "czerwonych oczu", wypełniający i wyłączony), tryb pracy zwykły i makro (małe obiekty znajdujące się blisko obiektywu). Dodatkowo w menu znajduje się opcja włączająca wykonywanie zdjęć po zaprogramowanym czasie, pozwala to na ustawienie urządzenia i zajęcie miejsca przed obiektywem. Wśród opcji do wyboru znajdziemy także programowe, dwukrotne powiększenie obrazu. Zastosowany system automatycznego dopasowywania ostrości uruchamia się po naciśnięciu przycisku migawki, a docisnięcie go do końca powoduje zapisanie obrazu na karcie. Dane do komputera przesyła się poprzez przewód podłączany do złącza USB.



HP PhotoSmart 215



HP PhotoSmart 315

Dругa konstrukcja to HP PhotoSmart 315. Jest to aparat trochę bardziej zaawansowany od poprzednika. Różni się od niego mniejszymi gabarytami i "bardziej profesjonalnym" wyglądem. Układ optyczny zastosowany w 315-tce to matryca składająca się z ponad dwóch milionów punktów światłoczułych, które pozwalają na uzyskanie znacznie lepszej jakości obrazu niż w przypadku modelu 215. Dzięki temu możliwe stało się zaimplementowanie programowego dwupółkrotnego powiększenia obrazu, gdyż obiektyw zawiera osadzone na stałe soczewki. Zdjęcia zapisywane są na dołączonej ośmiomegabajtowej karcie CompactFlash - w najwyższym trybie mieści się ich dziesięć, w średnim dwadzieścia, a najniższym aż osiemdziesiąt. W tym modelu także zastosowano system ustawiania ostrości po naciśnięciu migawki, co staje się już standardem we wszystkich tego typu konstrukcjach. W przypadku modelu 315 nie można zapomnieć o specjalnej przesuwanej klapce zabezpieczającej obiektyw oraz wizjer, a także wyłączającej urządzenie.

Do obydwu produktów dołączono - oprócz niezbędnych do przesyłania danych sterowników - także pakiet programów pozwalających na obróbkę zapisanych na dysku zdjęć oraz wszelkich innych obrazków i ilustracji. PhotoImpression 2000 pozwala na gromadzenie zdjęć w albumach, a także na ich edycję, obróbkę oraz przekształcanie za pomocą kilkudziesięciu dostępnych filtrów. PhotoMontage 2000 jest programem umożliwiającym zamianę zdjęć i rysunków na mozaikę składającą się z wielu małych, dobranych w przemyślny sposób zdjęć. Na pewno zetknęliśmy się już z tego typu kłozami w prasie i reklamach zewnętrznych.

Obydwa aparaty HP są dość ciekawymi konstrukcjami, których parametry powinny zadowolić niejednego amatora fotografii cyfrowej, to cena może sprawić, że znajdą one niewielu nabywców wśród niebytnie zasobnych w finanse użytkowników komputerów.

Obydwa aparaty HP są dość ciekawymi konstrukcjami, których parametry powinny zadowolić niejednego amatora fotografii cyfrowej, to cena może sprawić, że znajdą one niewielu nabywców wśród niebytnie zasobnych w finanse użytkowników komputerów.

### HP PhotoSmart 215

**Dane techniczne:**  
rozdz. matrycy: 1,3 miliona punktów  
Pamięć karty: 4 MB  
Transfer danych: USB  
Zoom: 2x cyfrowy  
Baterie: cztery AA lub zasilać

**Plusy**  
• prosta obsługa  
• dwukrotne cyfrowe powiększenie

**Internet:**  
http://www.hp.com.pl

**Dostarczył:**  
Hewlett-Packard Polska Sp. z o.o.,  
ul. Szturmowa 2A, 02-678 Warszawa  
tel.: (0 22) 565-77-00  
fax: (0 22) 565-76-00

**Minusy**  
• spore rozmiary urządzenia

**Cena:**  
1650 zł

### HP PhotoSmart 315

**Dane techniczne:**  
Rozdz. matrycy: 2,1 miliona punktów  
Pamięć karty: 8 MB  
Transfer danych: USB  
Zoom: 1,5x, 2x, 2,5x cyfrowy  
Baterie: cztery AA lub zasilać

**Plusy**  
• niezła jakość  
• 2,5-krotny zoom

**Internet:**  
http://www.hp.com.pl

**Dostarczył:**  
Hewlett-Packard Polska Sp. z o.o.,  
ul. Szturmowa 2A, 02-678 Warszawa  
tel.: (0 22) 565-77-00  
fax: (0 22) 565-76-00

**Minusy**  
• brak możliwości korekty ekspozycji

**Cena:**  
2255 zł

Już prawie lustrzanka

# HP Photosmart 618

**Cyfrowa fotografia rozwija się w zadziwiającym tempie. Jeszcze dwa lata temu profesjonalne studia na myśl o używaniu cyfraków wpadały w agonialny atak śmiechu, a dzisiaj coraz więcej z nich używa takiego sprzętu do wykonania sporej części pracy. Dzieje się tak za sprawą coraz lepszych parametrów urządzeń, których do tej pory brakowało.**

### Łukasz Nowak

Najlepszym dowodem na potwierdzenie tej tezy jest nowy aparat cyfrowy wyprodukowany przez firmę Hewlett-Packard. Nosi on nazwę Photosmart 618. Jest to urządzenie przeznaczone dla nieco bardziej wymagających użytkowników. Jako jeden z pierwszych modeli, które mieliśmy okazję testować, oferuje elastyczność zbliżoną do prostszych lustrzanek. To duży krok do przodu, uwzględniając fakt, że dotychczasowe cyfrowki nie różniły się wiele od zwykłych kompaktów, co doprowadzało wiele osób do istnego szafu.

Podstawową nowością w modelu 618 jest w miarę dokładna kontrola ekspozycji. Oprócz standardowej "głupiej" funkcji auto użytkownik ma do dyspozycji opcje programów tematycznych (pejzaż, portret, akcja) oraz priorytety migawki i przesłony. Szczególnie te dwie ostatnie opcje na pewno powodują już zawrót głowy u osób, które choć trochę kojarzą takie pojęcia jak głębia ostrości. Chodzi o to, że w końcu istnieje możliwość kontroli, tła obrazu: przy szeroko otwartej przysłonie tylko punkt na który jest ustawiona ostrość, natomiast przy mocno domkniętej przysłonie wszystko w odległości na przykład 1 metra będzie ostre. Mimo że rozpiętość ustawień przysłony jest dosyć niewielka (2,4 do 9,6 - standardowe obiektywy do lustrzanek mają 3,5 do 27), to zawsze pomoże w prawidłowym skomponowaniu zdjęcia. Oczywiście nie mogło także zabraknąć standardowych ustawień takich jak korekta ekspozycji (+/- 2 stopnie) czy balans bieli. Poza tym warto wymienić jeszcze takie funkcje jak autofocus, pomiar światła przez obiektyw (TTL) oraz możliwość robienia zdjęć monochromatycznych.

HP Photosmart 618 potrafi wykonywać zdjęcia pojedynczo lub seriami od 2 do 1000 klatek w odstępach od 15 sekund do 24 godzin. Dzięki temu, jak ktoś bardzo lubi, może poświęcić ten świetny aparat do fotografowania procesu wzrostu roślinki w doniczce. Po wykonaniu zdjęcia zo-



staje ono zapisane na karcie Compact Flash (w zestawie dołączono model 16 MB) z użyciem kompresji JPEG lub w formacie TIFF. Rozdzielczość matrycy CCD wynosi 2,1 megapiksela, dzięki czemu można uzyskać pliki o wielkości 1600 x 1200 punktów. Istnieje także opcja zmniejszenia tej wielkości do 800 x 600, co pozwala oszczędzić miejsce na karcie.

Aparat ma jeszcze wiele dodatkowych funkcji, jak np. możliwość bezpośredniego połączenia z drukarką HP Photosmart za



pomocą portu podczerwieni. Dzięki temu nie trzeba nawet wyjmować karty pamięci, tylko od razu otrzymuje się gotowe odbitki do albumu. Opcje komunikacji obejmują także podłączenie do komputera PC lub Macintosh za pomocą portu USB oraz wyświetlanie obrazu na telewizorze. Ta ostatnia funkcja, wraz z wbudowaną możliwością tworzenia pokazów slajdów, pozwala na miłe rodzinne oglądanie zdjęć z wakacji czy wesela wujka.

W trakcie pracy z aparatem miewałem momentami mieszane uczucia. Aparat ma być przeznaczony dla profesjonalistów i dlatego postanowiłem go potraktować nieco bardziej krytycznie niż wcześniejsze modele. Otóż wszystko jest w porządku, kiedy robi się zdjęcia przy świetle dziennym albo przy dobrym (czytaj drogim) oświetleniu studyjnym. Natomiast próby ekspozycji wyłączanej przy normalnym sztucznym świetle (np. świetlówek) kończą się wyraźnym szumem, powstającym przy długotrwałym uśrednianiu koloru, oraz poważnymi przebarwieniami. Gdyby to byłby aparat dla przeciętnego użytkownika, wystarczyłoby włączyć wbudowaną lampę błyskową i uznać sprawę za załatwioną. Jednak urządzenie profesjonalne nie może sobie pozwalać na takie błędy. Z drugiej strony należy uwzględnić fakt, że cena tego aparatu jest względnie niska i za takie pieniądze konkurencja nie oferuje choćby części możliwości, które ma HP 618.

Generalnie rzecz biorąc, HP 618 jest urządzeniem dobrym. Porównując z aparatami innych producentów o podobnej cenie, można nawet stwierdzić, że należy do czołówki w swojej klasie. Nadal nie jest to jednak zabawka, która mogłaby zaspokoić wszystkie wymagania fotografa dobrze znającego się na swoim fachu. Tak czy owak, jest to jeden z najlepszych aparatów cyfrowych, jakie zdarzyło mi się mieć w rękach.

### HP Photosmart 618

**Dane techniczne:**  
Matryca: CCD 2,1 megapiksela  
Rozdzielczość: 1600 x 1200, 800 x 600  
Pamięć: Compact Flash  
Zoom: 3x optyczny, 2x cyfrowy  
Podłączenie: USB, AV, IrDA  
Dodatkowe: pilot

**Plusy**  
• dobra kontrola nad ekspozycją  
• pomiar światła i autofocus TTL

**Internet:**  
http://www.hp.com.pl

**Dostarczył:**  
Hewlett-Packard Polska Sp. z o.o.,  
ul. Szturmowa 2A,  
02-678 Warszawa  
tel.: (0 22) 565-77-00  
faks: (0 22) 565-76-00

**Minusy**  
• problemy przy słabym oświetleniu

**Cena:**  
4100 zł

## Nowości Sprzętowe

ucujące z powyższymi radiatorami będą działały nad wyraz stabilnie i dadzą możliwość bezkarnego podkręcania.

www.hercules.com

### CD-MP3



DMP-CD100 jest nowym odtwarzaczem plików MP3 zaprojektowanym przez firmę D-Link. Urządzenie zintegrowano z przenośnym odtwarzaczem płyt CD. Ciekawą obudową oraz funkcjonalny wyświetlacz powinny przyciągnąć nie tylko wzrok potencjalnych nabywców.

www.dlink.com

### Dotknij poprzez Sieć

Chris Ezel jest młodym człowiekiem, który zasłynął w ostatnim czasie spektakularnym odkryciem, dzięki któremu prawdopodobnie znajdzie stałą pracę w instytucji będącej marzeniem niejednego. Ten młody człowiek znalazł sposób na ulepszenie rękawic do pracy wirtualnej rzeczywistości w taki sposób, by możliwe stało się symulowanie doznań dotyku. W standardowe rękawice wbudowano sporą ilość małych komórek, które można napęczyć powietrzem, co spowoduje ucisk na odpowiednie partie ciała i sprawi, że zaczniemy odczuwać "obecność" nierzeczywistych przedmiotów. Wynalazek ten może wydanie polepszyć pracę astronautów w kosmosie, gdzie od precyzji pracy zależy niejednokrotnie powodzenie eksperymentów i doświadczeń wartych kilkaset milionów dolarów. A jeśli technologia dotrze pod strzechy... wyobraźcie sobie sytuację, w której próbując, na przykład, sprawdzić fakturę danej tkaniny w sklepie internetowym czy poczuć chropowatą korę w momencie, gdy w grze skryjecie się za drzewem...

www.nasa.gov

### Dysk jest płaski!



Toshiba ogłosiła, iż rozpoczyna produkcję nowych "superpłaskich" dysków twardych o największej, jak dotąd, pojemności. Tym samym ostatecznie uocniła swoją wiodącą pozycję w dziedzinie 2,5" dysków twardych.

Mowa o modelu MK3017GAP (z dwoma talerzami) o pojemności 30 GB i MK1517GAP (działającym w oparciu o jeden talerz) o pojemności 15 GB. Obydwa modele osiągnęły gęstość zapisu na poziomie 26,7 GB/cal2 i są pierwszymi przeno-



## Nowości Sprzętowe

śnymi dyskami twardymi wspierającymi całkowicie standard UDMA-100. Oznacza to, iż użytkownicy notebooków będą mogli uzyskiwać znacznie wyższe transfery danych - 100 MB/s, przewyższające możliwości oferowane przez obecnie wykorzystywany standard UDMA-66, a co za tym idzie, po raz pierwszy osiągną wydajność porównywalną z komputerami klasy PC desktop. A wszystko to dzięki urządzeniu o grubości 9,5 mm, ważącemu zaledwie 95 g!

Oprócz tego, że zwiększyła się pojemność i możliwości interfejsu, również wytrzymałość tych urządzeń została wydatnie podniesiona. Nowe modele są odporne na wstrząsy o sile 175 G w trakcie pracy i 800 G w stanie spoczynku. Uzyskano to za sprawą podniesienia jakości głowicy i talerzy, ulepszeniu techniki montażu, jak i zmian w samej konstrukcji dysku.

www.alstor.com.pl

### Dreamcast dla PC

Kiedys pewne czasopisma w żartach primaprilisowych przekazywały sensacyjną wiadomość o powstaniu kart rozszerzeń przeznaczonych do komputerów PC zawierających praktycznie pełną konsolę PSX. To był żart, lecz firma Sega nie żartuje z poważnych użytkowników. Zapowiedziała pojawienie się w najbliższym czasie karty rozszerzeń, która przekształci popularnego "blaszaka" w konsolę Dreamcast. Jest to krok podyktowany nie aż tak wielkim zainteresowaniem odbiorców - dzięki takiemu posunięciu firma chce podtrzymać swój budżet. Cena omawianego urządzenia nie powinna przekroczyć stu dolarów.

www.sega.com

### Dziwadło?

LCM-T041A to monitor wyprodukowany przez japońską firmę Logitec. Jest to urządzenie wyposażone w ciekłokrystaliczny wyświetlacz charakteryzujący się rozdziel-



czością 640 na 480 punktów. Najciekawszy jest sposób montażu, gdyż całość mieści się w... miejscu na napęd 5,25 cala! Tak, w miejscu, gdzie standardowo montowane są kieszenie do dysków twardych i napędy CD-ROM. Możliwe, że nie skorzysta z takiego rozwiązania "szary" użytkownik, lecz firmy produkujące serwery mogą zaoszczędzić sporo miejsca, gdyż nie będzie wymagane podłączenie "zewnętrznego" monitora. Wystarczy wysunąć urządzenie z kieszeni i odpowiednio ustawić. Cena ma nie przekroczyć pięćdziesięciu tysięcy jenów.

www.logitec.co.jp

Co ma radio do myszy?

# A4Tech Radio 3Dmouse

**Ano ma i to sporo. Popularność myszy nie ograniczanych w działaniu przewodem łączącym gryzonia z komputerem staje się coraz większa. Ogranicza ją jedynie cena urządzeń korzystających z tego typu rozwiązań technicznych. Czy nie można stworzyć taniej alternatywy dla kosztownych, "ekskluzywnych" urządzeń?**

techNICK

**M**ożna - o sprostanie tego typu wyzwaniu pokusiła się firma A4Tech, projektując mysz nazwaną Wireless Radio 3Dmouse. Zgodnie z założeniami i nazwą konstrukcja ta składa się z odbiornika podłączonego do komputera za pomocą 120-centymetrowego przewodu zakończonych wtyczką PS/2. W obudowie myszy znajduje się nadajnik zasilany dwoma baterijkami AAA, co pozwala na kilkumiesięczną pracę bez konieczności ich wymiany. Zarówno na odbiorniku, jak i nadajniku, znajduje się przełącznik, za pomocą którego wybiera się jeden z dostępnych kanałów radiowych - to na wypadek, gdy pierwsza częstotliwość jest w jakiś sposób zakłócana. Co do nadajnika, to jego zasięg w porównaniu do konkurencyjnych konstrukcji jest naprawdę niewielki; po odsunięciu od odbiornika na odległość ponad jednego metra mogą pojawiać się już niedokładno-



A4Tech Wireless Radio 3Dmouse jest urządzeniem dzielnie stawiającym czoło wszystkim konstrukcjom z tzw. gómej półki, gdyż jego funkcjonalność praktycznie im nie ustępuje, a cenowo bije je na głowę.

A4Tech Wireless Radio 3Dmouse	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Technologia: opto-mechaniczna	Cezar
Podłączenie: port PS/2	ul. Krakowska 82
Zasięg nadajnika: do 2 metrów	50-427 Wrocław
Liczba przycisków: 2 + rolka	tel. (071) 369-73-00
Dodatkowo: rolka	
Zasilanie: 2 baterie AAA	
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• niska cena	• mały zasięg nadajnika
• jakość wykonania	
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
www.cezar.com.pl, www.a4tech.com	77 zł

Internauci łączcie się...

# MiNt 56k Zoltrix Fax/Modem

**W dobie wszechobecnego Internetu, który obsługują już nawet kucharki mikrofalowe i lodówki, ciągle pojawiają się na rynku nowe modemy pozwalające na podłączenie naszego domowego komputera do sieci przez linię telefoniczną.**

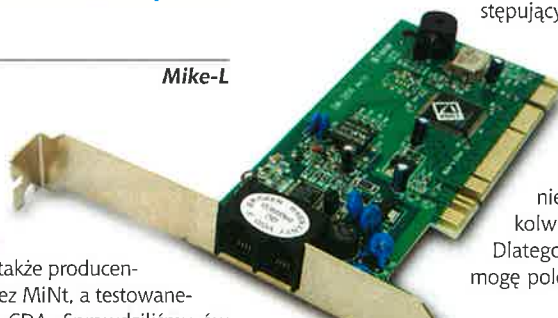
Mike-L

**F**irma Zoltrix jest znana, nie tylko na naszym rynku, producentem niezbyt drogiego, lecz charakteryzujących się doskonałymi parametrami modemów. Jest także producentem urządzenia firmowanego przez MiNt, a testowane go w laboratorium sprzętowym CDA. Sprawdziłszy ów sprzęt podłączając go do gniazdek oddalonych o kilka kilometrów od centrali, jak również o jedynie kilkadziesiąt metrów. W obydwu przypadkach modem nawiązywał połączenie z minimalną prędkością 48 000 kbps, a w 90% było to 53 333 kbps. Podczas pracy ani razu nie zanotowano zerwania połączenia lub dłuższych przestojów podczas pobierania i wysyłania danych.

Bez problemu można wysyłać, jak i odbierać faksy, a prędkość tego typu połączenia może wynosić maksymalnie 14 400 kbps. Aplikacją, dzięki której możliwe jest obsługiwa-

nie tego typu usług jest FaxTalk Communicator. Co ciekawe, modem jest w stanie pracować jako zwykły telefon z automatyczną sekretarką, lecz wymagana jest do tego karta dźwiękowa, gdyż model MiNt nie ma stosownych układów oraz wyprowadzeń. Bardzo ważnym elementem zestawu jest polskojęzyczna instrukcja, dzięki której instalacja modemu jest bardzo prosta; pomoże w rozwiązaniu najczęstszych występujących problemów.

MiNt 56k Zoltrix Fax/Modem jest doskonałym urządzeniem, które działa zgodnie z oczekiwaniami i praktycznie trudno jest znaleźć jakiegokolwiek wady tego produktu. Dlatego też bez zastanowienia mogę polecić go każdemu.



MiNt 56k Zoltrix Fax/Modem	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Prędkość: 56 kbps	Action Sp. z o.o.
Standard pracy: V.90/K56 Flex	ul. Jana Kazimierza 46/54
Złącze: PCI 2.1	01-248 Warszawa
System: Win 9x lub nowszy	tel. (022) 836 62 28
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• świetna wydajność	• moim zdaniem nie ma
• dobre oprogramowanie	
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
www.action.com.pl, www.mint.com.pl	77 zł

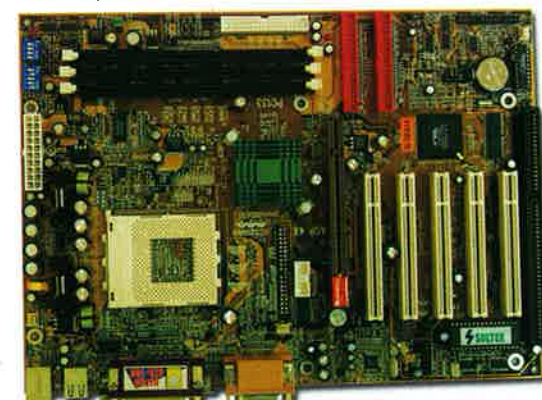
Soltek SL-75JV i SL-75KAV-X

# Siostrzane konstrukcje

**Do niedawna w artykułach opisujących dwie płyty główne pojawiały się najczęściej konstrukcje dwóch różnych producentów. Tym razem możecie przeczytać opis dwóch urządzeń tego samego producenta, a co ważniejsze, są to konstrukcje tego samego typu, lecz różniące się zainstalowanymi komponentami.**

Mike-L

**S**oltek SL-75JV jest płytą przeznaczoną do obsługi procesorów produkowanych przez firmę AMD, czyli znanych już na rynku Duronów oraz układów Athlon/Thunderbird. Chipset, który odpowiedzialny jest za obsługę logiki płyty głównej, to VIA KT133 pozwalający na obsługę pamięci Virtual Channel szybszych niż standardowe magistrali PCI 2.2, AGP Pro 2.0 4x. Na powierzchni zamontowano złącze AGP Pro, pięć złączy PCI oraz jedno ISA, co pozwala na obsługę urządzeń zarówno nowych, jak i starszego typu. Trzy gniazda pamięci można obsadzić modułami o maksymalnej pojemności 512 MB. Wszystkie elementy rozmieszczone w dość ergonomiczny



Soltek SL-75KAV-X.

sposób, dzięki czemu na procesorach można bez problemu instalować wszelkie dostępne systemy chłodzenia, a podłączanie napędów IDE oraz FDD nie powoduje konieczności przeprowadzania przewodów ponad komponentami płyty, gdyż ich złącza zamontowano prawie na krawędzi.

Płyta Soltek SL-75KAV-X można by określić mianem starszego dziedzictwa, gdyż jest to już konstrukcja wykorzystująca najnowsze zdobycze w dziedzinie produkcji tego typu podzespołów komputerowych. W tym przypadku zastosowano chipset VIA KT133A, zapewniający obsługę nie tylko AGP Pro 4x, lecz również systemu audio zgodnego ze standardem AC97 oraz urządzenia pracujące w trybie UltraATA-100, jak i procesory wymagające do pracy magistrali 266 MHz, czyli najnowsze układy AMD. Na mostku północnym układów logiki zamontowano sporych rozmiarów radiator, gdyż wydziela on podczas pracy dużo energii cieplnej.

Obydwie konstrukcje posiadają wbudowaną technologię FID, która ucieszy wszystkich, lubiących bawić się w podkręcanie zegarów taktujących pracę procesorów w celu podniesienia wydajności komputera. System ten automatycznie rozpoznaje rodzaj procesora i sygnały przesyłane do płyty i określa, czy dany układ podany jest na podkręcanie poprzez zmianę mnożnika zegara. Jeśli procesor jest z serii "podkręcalnych", zapala się czerwona dioda w rogu płyty, tuż przy dwóch blokach przełączników służących do ręcznego wyboru zarówno mnożnika, jak i zegara taktującego magistralę. Napiecie zwiększyć można wykorzystując odpowiednie opcje znajdujące się w BIOS-ie płyty.



Soltek SL-75JV.

Kolejną ciekawostką, niespotykaną do tej pory w innych produktach, jest montaż czujnika temperatury na elastycznej taśmie w środku podstawki pod procesor. Dzięki temu po obsadzeniu układu można sprawić, że będzie mierzona temperatura dolnej części procesora tuż przy kości, a nie jedynie samego powietrza, co pozwoli na dokładniejszą kontrolę systemu. Oczywiście nie zapomniano też o drugim czujniku umieszczonym na długim przewodzie, dzięki któremu jesteśmy w stanie kontrolować temperaturę na powierzchni dowolnych urządzeń, takich jak karty graficzne, chipset płyty i dyski twarde czy po prostu ciepłotę wewnątrz obudowy.

Obydwie płyty wyposażono w obszernie instrukcje dostępne jedynie w języku angielskim. Nie pomyliłem się... instrukcje, gdyż są tam dwie książeczki, a druga z nich dotyczy dołączonego bardzo bogatego pakietu oprogramowania znajdującego się na dodatkowej płycie CD. Wśród aplikacji są takie pozycje jak Virtual Drive pozwalający na powierzchni dysku twardego wykonywać tak zwany obraz płyt CD, który następnie można udostępnić jako kolejny napęd CD, tym razem zdecydowanie szybszy niż jego realny odpowiednik. Jedynym ograniczeniem jest pojemność dysku twardego. Kolejnym dołączonym programem jest WinFax pozwalający na redagowanie, wysyłanie i odbieranie faksów poprzez sieci telefoniczne i ISDN, oczywiście jedynie w przypadku, gdy dysponujemy odpowiednim modemem. Norton Ghost pozwala na wykonywanie kopii zapasowej danych znajdujących się na dyskach twardych, na płytach CD, jak i na innych napędach. AntiVirus 2000 - nazwa mówi sama za siebie - jest dobrym programem oferującym ochronę przed wirusami wszelkiego rodzaju, a uaktualnianie baz danych poprzez Internet pozwoli na ustrzeżenie się przed atakami większości groźnych "mikrobów".

Obydwie konstrukcje Solteka można polecić każdemu, gdyż ich parametry, zastosowane technologie oraz bogate oprogramowanie powinny zadowolić nawet najbardziej wymagających użytkowników.

Soltek SL-75JV	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
chipset: VIA Apollo KT133	Cezar
złącza AGP/PCI/ISA: 1/5/1	ul. Krakowska 82
inne: system FID	50-427 Wrocław
	tel. (071) 369-73-00
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• system FID	• brak obsługi UltraATA-100
• świetny pakiet programów	
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
http://www.cezar.com.pl	510 zł
http://www.soltek.com.tw	

Soltek SL-75KAV-X	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
chipset: VIA Apollo KT133A	Cezar
złącza AGP/PCI/ISA: 1/5/1	ul. Krakowska 82
inne: system FID, system audio	50-427 Wrocław
	tel. (071) 369-73-00
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• system FID	• brak polskojęzycznej instrukcji
• doskonałe oprogramowanie	
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
http://www.cezar.com.pl	590 zł
http://www.soltek.com.tw	

## Nowości Sprzętowe

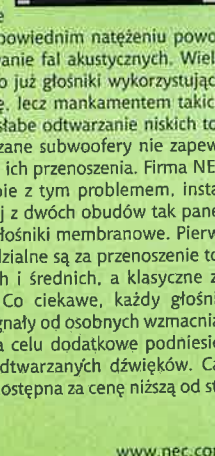
Ognisty wąż

Boa Fire Wire 16x10x40 to nagrywarka CR-R/RW prezentowana niedawno przez firmę EZQuest. Jest to jedno z najnowocześniejszych urządzeń do magazynowania danych korzystających z takiego interfejsu. Na krążkach CD-R dane wypalane są z maksymalną prędkością wynoszącą szesnaście razy, CD-RW dziesięciokrotnie przewyższającą standard, a odczyt następuje z czterdziestokrotną szybkością. Boa FireWire 4.7 GB DVD-RAM jest konstrukcją pozwalającą na umieszczanie danych na zapisywalnych krążkach DVD-RAM, których pojemność wynosi 4,7 oraz 9,4 GB.

www.ezq.com

Płaskie jest piękne?

O technologii NXT pisaliśmy już kilkakrotnie, ale trzeba przypomnieć, że system ten przewiduje generowanie dźwięku za pomocą specjalnie spreparowanych arkuszy folii aluminiowej, które pobudzane prądem o odpowiednim natężeniu powodują powstawanie fal akustycznych. Wiele firm budowało już głośniki wykorzystujące tę technologię, lecz mankamentem takich kolumn było słabe odtwarzanie niskich tonów, a dołączane subwoofery nie zapewniały dobrego ich przenoszenia. Firma NEC poradziła sobie z tym problemem, instalując w każdej z dwóch obudów tak panele NXT oraz głośniki membranowe. Pierwsze odpowiedzialne są za przenoszenie tonów wysokich i średnich, a klasyczne za tony niskie. Co ciekawe, każdy głośnik otrzymuje sygnały od osobnych wzmacniaczy, ma to na celu dodatkowe podniesienie jakości odtwarzanych dźwięków. Całość ma być dostępna za cenę niższą od stu dolarów.



www.nec.com

Ramka od Polaroida

PhotoMAX Digital Picture Frame jest urządzeniem produkowanym przez firmę Polaroid, która słynie z wytwarzania materiałów i akcesoriów znajdujących zastosowanie w fotografii. Konstrukcja ta składa się z ciekłokrystalicznego wyświetlacza wbudowanego w bardzo estetyczną ramkę i zdolnego do projekcji zdjęć pobieranych z wtyrny Internetowych bez konieczności podłączenia do komputera. Przekątna obrazu widzialnego to siedem na pięć cali. Zmagazynowane zdjęcia mogą być wyświetlane pojedynczo, jak i zmieniać się automatycznie na zasadzie pokazu slajdów. Jedynym warunkiem użytkowania urządzenia jest konieczność opłacenia subskrypcji w serwisie Cevia, z którego pobierane są obrazy i zdjęcia.

www.polaroid.com



www.klubcda.com.pl, e-mail: klubcda@silvershark.com.pl  
Pełny cennik znajdziesz na swoim Cover CD



od poniedziałku do soboty

0801 600 200

od 8.00 do 22.00

koszt połączenia 35 gr. brutto  
za każdą rozpoczętą minutę rozmowy

CDA

10 000

PRODUKTÓW W NASZYM SKLEPIE

WIESZ JUŻ CO KUPISZ ZA SVOJE CDA

Action Exchange

zamów prenumeratę  
i przyłącz się do zabawy



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA



www.klubcda.com.pl

Action Exchange

Zamów prenumeratę  
i przyłącz się do zabawy.

Na naszej aukcji znajdują się specjalnie wybrane produkty. Ich pełną listę znajdziesz na ostatniej stronie Klubu CDA i na swoim Cover CD. Jeśli jesteś prenumeratorem, produkty te mogą stać się Twoją własnością. Wystarczy przystąpić do naszej gry. Poniżej znajdziesz wskazówki - przeczytaj je uważnie !!!

### Jak przystąpić do gry?

#### Krok 1

Przypomnij sobie czy masz już 13 lat. Jeśli nie - poproś swojego opiekuna aby w Twoim imieniu grał w Action Exchange. Jeśli jesteś starszy: patrz krok 2.

#### Krok 2

Znowu musisz sobie coś przypomnieć: czy jesteś prenumeratorem jednego z wymienionych pism: CD-Action, NET, PC Format, Kawaii? Jeśli nie, musisz wykupić min. 6-cio miesięczną prenumeratę, żeby móc przystąpić do gry. Jeśli jesteś prenumeratorem, znajdź swój PIN i ... patrz krok 3.

#### Krok 3

Czy znalazłeś w pudełku Cover CD kupon CDA? Nie znalazłeś? Nie martw się: zadzwoń pod numer naszej infolinii, podaj swój PIN i poproś o kupon. Otrzymasz go za darmo. Pamiętaj jednak, że w ten sposób możesz otrzymać tylko jeden kupon! Jeśli masz już kupon - rzuć okiem na krok 4.

#### Krok 4

Zarejestruj swój kupon. W tym celu musisz zadzwonić pod numer 0801 600 200, podać swój PIN i numer nadrukowany na kuponie. W zamian otrzymasz numer rejestracyjny, który wpiszesz długopisem w zaznaczone na Twoim kuponie pole. Kuponu nie musisz rejestrować, jeśli zamierzasz go komuś podarować. Przejdź do następnego punktu.

#### Krok 5

Możesz już przystąpić do gry. Zapoznaj się z jej zasadami. Znajdziesz je na swoim Cover CD. Wybierz sobie interesujący Cię produkt i przystąp do licytacji. Możesz to zrobić na stronie [www.klubcda.com.pl](http://www.klubcda.com.pl) lub przez telefon (0801 600 200). O wyniku licytacji będziesz informowany. Udanych towów !!!

#### UWAGI

- Action Exchange to gra przeznaczona wyłącznie dla naszych prenumeratorów
- Za produkty wystawione na licytacji płacisz tylko kuponami CDA
- Dodatkowe kupony CDA przysługują za zakupy w naszym sklepie i w wielu innych przypadkach (patrz regulamin gry)
- Graj tak, aby zdobyć wszystkie części składowe komputera

#### Bonus

Możesz otrzymać jeszcze jeden, dodatkowy kupon CDA. Zadzwoń do naszej infolinii i odpowiedz na proste pytanie, dotyczące bieżącego numeru .net. Jeśli odpowiesz poprawnie, 20 CDA jest Twoje.

Chcesz wiedzieć więcej?

Dzwoń: 0801 600 200

Zajrzyj na stronę: [www.klubcda.com.pl](http://www.klubcda.com.pl)

0801 600 200

podpis zamawiającego

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o., do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

od miesiąca ..... maj ..... /2001  
trzy numery ..... 45,00zł  
sześć numerów ..... 84,00zł  
dwanaście numerów ..... 156,00zł  
numery archiwalne .....

☐ Tipsomaniak 2000 ..... 25zł

PIN Karty Klubu CDA .....

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o., do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

od miesiąca ..... maj ..... /2001  
trzy numery ..... 45,00zł  
sześć numerów ..... 84,00zł  
dwanaście numerów ..... 156,00zł  
numery archiwalne .....

☐ Tipsomaniak 2000 ..... 25zł

PIN Karty Klubu CDA .....

od miesiąca ..... maj ..... /2001  
trzy numery ..... 45,00zł  
sześć numerów ..... 84,00zł  
dwanaście numerów ..... 156,00zł  
numery archiwalne .....

☐ Tipsomaniak 2000 ..... 25zł

PIN Karty Klubu CDA .....



Pokwitowanie dla poczty

zł ..... gr .....  
słownie złotych .....  
wplacający .....  
Dokładny adres .....

na rachunek  
**SILVER SHARK Sp. z o.o.**  
**BZ II O/WROCŁAW**  
**Nr 11201665-124908-130-3000**

stempel .....  
pobrano opłatę .....  
podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ..... gr .....  
słownie złotych .....  
wplacający .....  
Dokładny adres .....

na rachunek  
**SILVER SHARK Sp. z o.o.**  
**BZ II O/WROCŁAW**  
**Nr 11201665-124908-130-3000**

stempel .....  
pobrano opłatę .....  
podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla banku

zł ..... gr .....  
słownie złotych .....  
wplacający .....  
Dokładny adres .....

na rachunek  
**SILVER SHARK Sp. z o.o.**  
**BZ II O/WROCŁAW**  
**Nr 11201665-124908-130-3000**

stempel .....  
pobrano opłatę .....  
podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... gr .....  
słownie złotych .....  
wplacający .....  
Dokładny adres .....

na rachunek  
**SILVER SHARK Sp. z o.o.**  
**BZ II O/WROCŁAW**  
**Nr 11201665-124908-130-3000**

stempel .....  
pobrano opłatę .....  
podpis przyjmującego .....

## PYTAJ O GOLD GAMES !!!

### Gold games 4

21 pełnych wersji gier na 24 płytach CD za 133 zł

### Gold games 2

24 pełne wersje gier na 24 płytach CD za 72 zł

### Gold Pack

27 pełnych wersji programów użytkowych na 24 płytach CD, za 121 zł

Nasze zestawy to między innymi:

Diablo, Caesar II, Conflict: Freespace, Fallout I i II, Rayman, Redline Racer, Larry Sult 7, Police Quest SWAT 2, Die by Sword, Kupcy i rycerze, Samouczek Microsoft: Office i Windows 98, 3D Screen saver designer, Antu Viren Kit 8.0, Photo line 4.2 i wiele innych.



80 zł brutto  
Doctor Turbo  
Antywirus 2000



159 zł brutto  
Final Fantasy 8



99 zł brutto  
HalfLife Gold



69 zł brutto  
Hopkins FBI (PL)

Pod numerem:

**0801 600 200**

możesz zamówić prenumeratę.

Placisz w domu - nie na pocztę.



140 zł brutto  
Dark Reign 2



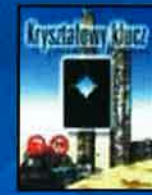
119 zł brutto  
Superbike 2000



55 zł brutto  
Cue Club



59 zł brutto  
Koziołek Wynałazca



70 zł brutto  
Kryształowy Klucz



70 zł brutto  
MDK 2 + MDK 1



50 zł brutto  
Kapitan Pazar



140 zł brutto  
Battlezone 2



55 zł brutto  
Moon Project  
full BOX

Nazwa	Ilość szt.	Cena wyw. CDA
Procesory		
Celeron 500	1	10
Duron 600	2	10
Płyty główne		
Gigabyte GA-6VXE7+	1	20
Gigabyte GA-7ZX1	2	20
Pamięci RAM		
32 MB	2	5
64 MB	2	10
128 MB	1	20
Dyski Twarde		
10 GB/66	2	10
20 GB/66	1	20
Karty Grafiki		
S3 3D	2	5
Riva TNT2 M64 32	2	10
Karty Dźwiękowe		
Genius 32 PCI	4	5
Sound Blaster 128 PCI	3	10

0801 600 200



## FILMY DVD

Armageddon



79,00 zł brutto

Bad Boys



85,00 zł brutto

Ekstradycja 3  
5 x DVD



299,00 zł brutto

Góra Danteo



85,00 zł brutto

Kontakt



69,00 zł brutto

Pinokio



79,00 zł brutto

ŁOWCY WAMPIRÓW. DVD  
HORROR 103 minuty

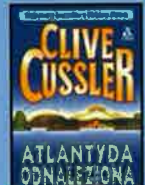


80 zł brutto

## SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

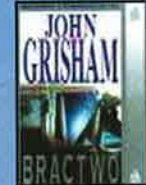
## KSIAŻKI

ATLANTYDA  
ODNALEZIONA



26,82 zł brutto

BRACTWO



26,82 zł brutto

DAWCA



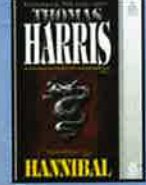
16,92 zł brutto

DROGA  
DO SIENY



20,52 zł brutto

HANNIBAL



22,32 zł brutto

LINIA CZASU



25,02 zł brutto

PROGRAM  
HADES



16,74 zł brutto

## SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

## MANGA

ARMITAGE III  
Polymatrix



44,90 zł brutto

Sailormoon S



39,90 zł brutto

Sailormoon Super S  
Special



39,90 zł brutto

Sailormoon Super S



39,90 zł brutto

Tenchi Muyo  
in Love



44,90 zł brutto

Tenchi Muyo  
in Love 2



54,90 zł brutto

## SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

## Action Exchange

Nazwa	Ilość szt.	Cena wyw. CDA
Obudowy		
Mini ATX	3	10
Klawiatury		
105 key/PS2	4	5
Myszy		
Genius Easy Mouse	5	5
CD ROM		
Cyberdrive 48x	2	10
DVD		
Toshiba, 12x	1	20
FDD		
3,5"	3	5
Monitor 15"		
LITEON A1554NE	1	20
Monitor 17"		
LITEON B1770NSL	1	30
Drukarka		
Atramentowa	1	20
Głośniki		
Genius 60 Watt	4	10

Nazwa	Ilość szt.	Cena wyw. CDA
Cool games		
Do wyboru	10	5
Pren. 3 mies		
Pismo do wyboru	20	5
Pren. 6 mies		
Pismo do wyboru	15	10
Pren. 12 mies		
Pismo do wyboru	10	20
Gra w pudełku		
Do wyboru	5	20
NIESPODZIANKA		
:)	1	5

Przedmioty  
wystawione na  
bieżącą aukcję

Produkty oznaczone  
są premiowane kuponem CDA.



UWAGA! Zamów prenumeratę w Lutym 2001, otrzymasz dodatkowe 50 CDA!!!

0801 600 200





# LISTY, czyli ACTION REDACTION

**Wiosna? To ma być wiosna?! Eeee... marcowy numer CDA, a za oknem nadal jesienno-zimowo-sennie. Lecz w pozornie martwych gałązkach już pewnie zaczynają krążyć soki przygotowujące się do ekspansji. Wam też radzę zacząć się spręzać, bo wakacje niby jeszcze daleko - ale... już należy wziąć się za ewentualne odrabianie zaległości, żeby w maju nie latać z obłędem w oczach za nauczycielami. Co nie oznacza, że nie możecie dla relaksu poczytać tej edycji AR. Nie oznacza też, że wolno nam pominąć "Jazdę obowiązkową": w każdy piątek (14-16) redakcja pojawia się na IRC-owym kanale #cdaction, gdzie można sobie z nami pogadać na żywo. Zaś na CD w tym numerze tradycyjnie znajdziecie zarówno najnowszą wersję FAQ, czyli najczęściej powtarzających się pytań do nas i naszych odpowiedzi (w Bonusie1), jak i najnowszą edycję Action Maga. Obie rzeczy przeczytać nie tylko warto, ale wręcz TRZEBA. Naturalnie dopiero PO lekturze AR :).**

## Myśl miesiąca

**Pochlebstwo jest jak woda kolońska - należy je wąchać, a nie tykać.**

### AR-cypoważnie?

(...) "Czemu robicie z siebie takich idiotów?" - to chyba dość częste pytanie w listach. Mówię tu do Smuggiego i Jediego (i oczywiście Barnaby :)). Radzę zrobić mały testik. Na jedno wydanie AR przestańcie odpowiadać "niepoważnie" na listy. Ciekawe, ile listów z pretensjami przyjdzie w następnym miesiącu?

### Miłosz

A wiesz co? FANTASTYCZNIE DOBRY POMYSŁ!!! Kiedys polecimy w kulki na maxa (MAX-a 2 of Kurs[k]) i zrobimy jedno AR ze 100% powagą, kulturalnymi odpowiedziami, bez choć jednej emoticonki i do czytania wyłącznie w rytm marsza żałobnego. Będzie super... poważnie! I ciekawe, kiedy to zorientujecie się, że tym razem sobie NIE kpimy? I jak Wam się to spodoba?

### AR-frodyzjak!

Nie bluzgajcie na wszystkich wokoło. Z tego się robi takie \*\*\* zamieszanie... Jedna odpowiedź przeczy drugiej. (...) Teraz AR nie podnieca mnie jak kiedyś.

Masz rację. Nie masz racji. :) A co do ostatniego zdania... hmm... więc spróbujmy innej metody: wyobraź sobie, że jestem siedemnastoletnią, mocno wykształconą (tu i tam) panienką, mam na sobie łącznie 3 cm kwadratowe czarnej koronkowej bielizny i... (światło przygasa, słychać nastrojową muzykę) "praaaagggggg cjęęę, ooooh...". Hm, teraz lepiej? Po reszcie zadzwoni na 0700-cośtam... I przestań się ślinić! Ja tylko się tak zgrywałem. 100% hetero jestem! ...tępy przy sobie! Czy ktoś ma pod ręką zimny prysznic?

Smugg, czemu ty nic nie ujawnisz o sobie? Wcale nie jesteś taki sławny, jak myślisz. (...)

### pewien Frajer z Krakowa

Po pierwsze: dzięki za chyba niezamierzony komplement (że myślę). Po drugie: co chciałem, to ujawniłem, i w FAQ, i w ankiecie w Action Magu (tak, to kryptoreklama AM, a co, nie można?). Po trzecie: wcale mi nie zależy, żeby być "sławnym" (w znaczeniu: "ooo... patrz, to on, mogę prosić o autograf?"). Jeszcze bardziej nie zależy mi, by dzielić się swoim życiem prywatnym z tysiącami postronnych ludzi - i choćby dlatego nie chcę mówić nic o sobie. Dzięki temu mam po prostu święty spokój. Co mnie bardzo zresztą cieszy.

### CD Power?!

Ostatnio dowiedziałem się, że kiedyś nazywaliście się CD Power. To prawda?

### San Goku

I tak, i nie. Tzn. CDA pierwotnie MIAŁO się nazywać CD Power. Nawet logo już było. Ale potem okazało się, że w Australii albo okolicach jest już pismo o takiej nazwie. No to dla świętego spokoju (żeby się kiedyś Australijczykom nie myliło w sklepach :)). zmieniono nazwę gazety na obecną. I pierwszy numer wyszedł już pod szyldem CDA.

### Fajny kumpel

Niedawno klóciłem się z kolegą. Twierdzi on, że w CDA nie dajecie pełnych wersji gier, a tylko jakieś "niedokończzone" (...)

Postaram się to określić najdelikatniej i najsurowiej jak potrafię: Xtrabullshit!!!! Jego mózgu też chyba ktoś nie dokończył?

Poza tym ocenia grę nie po grafice, nie po treści, nie po ocenach w gazetach, ale - uwaga, uwaga - po nazwie i po cenie. (...)

To tak jak my. Za każdą spółgłoskę w nazwie gry odejmujemy od oceny 1 pkt, a za każdy dyftong dodajemy 0,23 pkta. To samo z ceną: jak dzieli się (bez reszty) przez 7 - +2, przez 11: +1. A jak przez 6,2 - to od razu walimy znak jakości. To samo, jak gra kosztuje powyżej 200 zł :).

Sądzi jeszcze, że prawdziwa gra musi kosztować 180 zł, ale się nie oplaca, więc pójdzie do pirata. (...)

### Filozof

Typowe... Po czym kupi za te 20 zł coś, czego by normalnie nawet za darmo nie wziął, no ale skoro fajna nazwa i "oszczędzi" 160 zł - to okazja! A potem pogra 3 dni, wywali i marudzi, że gry coraz gorsze są... Tjaaa.

### Pytania...

1. Czy Wasze zdanie o piractwie jest oficjalnym stanowiskiem CAŁEJ redakcji?

Mówiąc szczerze, to moja opinia jest TYLKO moją opinią i nikomu jej nie narzucam. Ale wydaje mi się, że nie ma powodu, by jej u nas nie podzielać. W ten dość pokrętny sposób powiedziałem, że - tak. (Płacą mi od ilości tekstu :)). (No to i ja się dopiszę, bo mi płacą nie tylko od ilości tekstu, ale i od liczby duszeń Barnaby i chciałem powiedzieć, że w tym tygodniu uduśiłem go już 358 razy: będzie premia? - Jedy :).

2. Jeśli tak, to jesteście bardzo spokojną ekipą. Ale mam pytanie na temat uzupełnień związanych z komputerami, a mianowicie: czy uważacie, że robienie wrzutów (grafitti) na ścianach powinno być tak surowo karane? Według mnie, stanowczo NIE! W końcu to jest SZTUKA taka jak np. scena (rządzi się nawet podobnymi prawami), tylko nie na monitorze, a na murze! Proszę o szczerą odpowiedź.

Powiem tak - jak zaczniesz bazgrać po MOIM murze/domu/klatce schodowej itp., to cię zabiję, ale przedtem wsadzę ci ten spray niekoniecznie w kieszeń spodni (ale za to do oporu). A poza tym popieramy wolność wypowiedzi itp. :). To jak z opinią typowego Polaka o np. spalnarniach śmieci. Są potrzebne? Są. Budować? Jaaasne... byle nie obok naszego miasta/osiedla! A tak w ogóle, to wiesz: scenowcy "mazają" po własnym monitorze, nie po cudzej własności...

3. Co stało się z Lordem Yabolem, od dawien dawna nic o nim nie słyszałem?

Skończył studia, został programistą i zaczął pisać własne programy, zamiast recenzować cudze. Spryćciula. Ale my kiedyś dorwiemy do recenzji jego program i wtedy pożałuje swego wyboru, che, che.

4. Jak uruchomić kompaktową Tawernę RPG? Kiedy ją włączyłem moim Netscape Communicatorem, litery były o kilka linijek niżej i co gorsza żadna z podstron nie chciała się włączyć. Podczas instalacji kłaka nie odnotowałem żadnych błędów.

### "Jandzik", Miśk Maz

W takiej sytuacji odpal toto Internet Explorerem, i to w wersji minimum 4.0. Action Maga tak samo, tzn. przeglądaj za pomocą IE (i tylko mi nie mów, że w Windows nie masz tego programu, bo zastrzeżę. MASZ! Choćbyś nie chciał, to i tak masz! Podziękuj Billowi G. :)).

### Chwalipięty...

Denerwujący jest ten napis na okładce: "Ponad 200 stron". Zwiększyliście pismo tylko o kilka stron (5-6) i już się chwalicie.

### Xavier z X-Menów

Raz, że to pierwsze pismo w tej branży o nakładzie powyżej 200 stron. Zawsze to jakiś rekord. Dwa, że to było jednak 8 stron. Trzy, że jakbyśmy zmniejszyli objętość CDA o te 8 stron, to byłoby to chyba bardziej denerwujące? I w ogóle okładka jest jak pierś (przysuwa wzrok...) żołnierza (...rozczarowani, co?). Gdzież jak nie tam mamy wieszać swe ordery? I od ilu stron wolno się nam JUŻ chwalić?

### Ekonomia

OK, rozumiem, że macie ponad 200 stron, cudowny papier i dwa kompaktki (50 groszy/sztuka), ale bez przesady. Podwyżki i premie w redakcji możecie sobie robić, ale nie za pieniądze czytelników.

No to za czyje? Ale OK. Jak płacisz za CDA, to napisz na banknocie(tach): "Tej kasy nie dawać na podwyżki i premie", posłuchamy... I tak już nam się nudzą te cotygodniowe podwyżki :). PS do kompaktku za 50 gr?! Weźmiemy parędziesiąt milionów od ręki! (I akurat fundusz płac wcale aż tak bardzo nie wpływa na końcową cenę CDA, jak sobie myślicie. A szkoda :)).

A tak w ogóle, to po co było zwiększać nakład pisma? Pewnie chcieliście mieć pretekst do windowania ceny.

### pedros

I teraz cała klasa bierze się za rączki i rytmicznie klaskając uszami do taktu, śpiewamy: "Ekonomio, coże ty za pani, że cię nie pojmują chłopcy malowani"... (Ye, ye, yeee! - Jedy). A wiesz, że im większy nakład pisma, tym MNIEJ płaci się za druk pojedynczego egz. Zatem im większy nakład, tym mniejsze JEDNOSTKOWE koszty produkcji, więc i cena za druk spada (albo choć nie wzrasta)... A gdybyśmy np. mogli wyjść na swoje, sprzedając CDA za np. 1/3 obecnej ceny, to byśmy to robili, bo mniejszy zysk na egz. skompensovalibyśmy znacznie większym w tym momencie nakładem. No ale się nie da...

### "Nieobiektywne" recenzje

Coraz bardziej wkurzają mnie listy gości piszących do was z pretensjami typu: "Wasze recenzje są do kitu, bo są nieobiektywne". Przecież recenzje MAJĄ być NIE-OBIEKTYWNE. Mają być oceną i zarazem krytyką recenzenta, a nie opisem gry. Jeżeli ktoś ma jakieś pretensje, to niech najpierw zajrzy do słownika języka polskiego, a później wypisuje takie pierdoły.

Dla wielu czytelników "nieobiektywna recenzja" = "recenzja, z którą JA się nie zgadzam". Ich zdaniem, tylko ONI mają/mogą mieć rację. Omijają takich z daleka!

"(...) żebyś widział, jak ja się zachowywałem, kiedy rzuciłem palenie...?" - Na serio kiedyś palileś?

Miałem taki kilkuletni epizod :( Ale od ponad 2 lat nawet nie miałem papierosha w ustach! I nikomu nie radzę, by zacząć palić. Wdepnąć w g\*\*\* jest prosto, ale pozbyć się go z buta - już nie...

Z tego, co wiem, to ty przygotujesz Bonusy. Czemu tam jest zawsze syf? (...)

### tow. Bierut

Ejże. Staram się tak go dokładać, by każdy mógł znaleźć tam coś ciekawego. No ale wszystkim nie dogodzę. I wołałbym jakieś konstruktywne propozycje, typu: "co mi się nie podoba i dlaczego, a co wołałbym w zamian", bo skąd mam wiedzieć, co dla Ciebie jest, a co nie jest "syfem"?

### Sukces?

Piszę do Was w odpowiedzi na list Darshana z CDA 01/2001. Na początku chciałbym zaznaczyć, że - podobnie jak Darshan - jestem "dinozaurem" wychowanym na pismach Top Secret, Bajtek, komputerze Atari 800 XL (...). Niestety - nie podzielał entuzjazmu Darshana co do "sukcesu", jaki odniósł rynek gier komputerowych w Polsce. Sami spojrzcie - czy można nazywać sukcesem fakt, że w Polsce są wydawane legalnie gry komputerowe? Według mnie, to jest właśnie norma, a nie sukcesem. Tak samo sukcesem nie jest, że Unreal Tournament kosztuje 90 zł (norma), zamiast hipotetycznych 400-450 zł (...). Co do walki o klienta - może rzeczywistość ma miejsce (...), ale czy to jest sukces? Przecież konkurencja jest NORMĄ (...). Do czego zmierzam - uważam, że rynek gier komputerowych w Polsce rozwija się (...), ale do sukcesu się ciągle daleko. Oczywiście, że jest lepiej niż kiedyś, ale prawdziwy sukces będzie wtedy, gdy gry będą wydawane w tym samym czasie, co na Zachodzie, (...). Wtedy, gdy liczba wydawanych tytułów wzrośnie do poziomu zachodniego, a wydawcy będą mówili o hicie, nie kiedy gra się sprzeda w 5 lez, dajmy na to, 30 tysiącach egzemplarzy. Konkluzja jest taka: nad sukcesem to trzeba będzie jeszcze popracować.

(...) Chciałbym tu poruszyć jeszcze jedną kwestię, która też jest dla mnie jakimś wskaźnikiem rozwoju rynku gier w Polsce. Mianowicie - oryginalne wersje językowe. Bardzo się cieszę, że coraz więcej gier jest wydawanych w języku polskim (choć często poziom tłumaczenia pozostawia wiele do życzenia), ale (...) gracie, którzy chcieliby zagrać (...) po angielsku, są traktowani po macoszemu (żeby nie powiedzieć, że są dyskryminowani). (...) Żeby więc wszyscy byli zadowoleni i nikt nie mówił, że wymagam nie wiadomo czego, widziałbym to tak: niechby wydawcy, dając ogłoszenia do prasy o nadchodzącym tytule, dodali np. taką informację: "Zbieramy zamówienia na oryginalną wersję językową. Wymagana liczba chętnych osób - 100". (...) Nie zbierze się 100 osób - nie będę miał żalu. (...) Nie byłoby to, wydaję mi się duży koszt, a zdobytego w ten sposób szacunku i zaufania klientów nie da się przeliczyć na pieniądze.

### Korbicz

### Śmieć?

Teraz to już przegięliście pałę - większego śmiecia niż Heroes of Might and Magic nie było, czy co? Naprawdę takich śmieci to chyba nigdzie jeszcze nie dali.

### Maciej Frąckowiak

Dzięki za obiektywną i wyważoną krytykę. Na wszelki wypadek innych śmieci (Doom?, Duke Nuke'm?, Warcraft 2?, itd.) z tego okresu raczej już nie damy. Po co... Będzie za to jakaś miara znana i w miarę nowa gierka wymagająca P233 i 64 MB RAM + akcelerator na dobry początek. I wtedy będziecie się cieszyć! Jak wiadomo, dobra gra to taka, która jest młoda i ma duże wymagania sprzętowe. Reszta to śmieci, reszta się nie liczy. Brawo! (Klask! Klask! Klask! Klask! - To nie klaskanie, tylko policzkuje Barnabę - Jedy).

### Girl's Corner

(...) Po pierwsze całkowicie się od Was uzależniłam. (...) CDA zaprenumerowałam mój starszy brat. (...) Nigdy nie zapomnę widoku brata: miał przekrwione oczy, wywieziony jeźor z cieknącą śliną (patrzył na Larę Croft). Przez Was teraz ja tak wyglądam! Mój chłopak nie może na mnie patrzeć.

Zaraz: albo wyglądasz teraz jak LC i on nie może na Ciebie patrzeć - a to świadczy, iż związałaś się z kimś lekko

chyba nienor... nietypowym, albo też upodobniłaś się do swego brata. To wprawdzie tłumaczy Twego chłopaka - ale tylko trochę. Bo kto ocenia dziewczynę TYLKO po wyglądzie? No kto? Jeno pacan, który w głowie ma tylko oczy... a mózgu już nie.

Jest jeszcze jedna sprawa. Chodzi o Wasze poczucie humoru. Czy na co dzień jesteście tacy, czy tylko w CDA. Kompletni z Was luzacy, a takich facetów lubię.

### Trynity#

Powiem tak: to, co serwujemy na łamach CDA jest naturalnie naszym oryginalnym poczuciem humoru - trudno by było tyle lat udawać... Nieco jednak go filtrujemy, gdyż niektóre numery, które przejdą "live" w zaciśniętej redakcji, za skarby świata nie mogą zostać opublikowane - względnie obyczajowe itd. Ale to nie znaczy, że jesteśmy cały czas totalnymi świrami. W końcu kiedyś trzeba spać - a wtedy zachowujemy się bardzo poważnie (aczkobyśmy nieco wyzywająco). Bywają też chwile, że i nam się odechciewa śmiać. Jak to w życiu. A teraz troszkę prywatnie: ta osobniczka, która chlubi się listownie posiadaniem Chicken-Girl (i nie tylko) proszona jest o pilne przybycie z nią do redakcji w godzinach możliwie późnowieczornych. Barnaba się bardzo niecierpliwi. Zresztą nie tylko on - ale szczegóły są... no, nie dla każdego. Kumas :). (Kum, kum). A ta, która chce się umówić z Barnabą osobiście - też niech przyjdzie, ale może innego dnia. Za wiele dobrego naraz (dla Barnaby) by było :). Choleria, co Barnaba ma w sobie takiego, czego nie mają inni faceti! Ja mu zaczynam tego powodzenia zazdrościć!

\*\*\*

Jak śmiecie się śmiać z blondynek?! Mówię to w imieniu wszystkich blondynek!

Znasz to powiedzonko: "Jeśli ktoś twierdzi, że mówi w imieniu Boga - poproś go o pisemne upoważnienie". :)

(...) Jak będziecie nas tak ośmieszać, to już nigdy nie kupimy CDA. Prawda blondynki? Blondynki górą! To że mamy takie włosy, nie oznacza że jesteśmy do niczego!

Aaaa, bez wątpienia do CZEGOŚ się zawsze przydadcie, spoko. To mogę zagwarantować.

JESTEŚCIE ŚWINIAMI!!!!

### Wściekła blondynka

Nie da się ukryć! (Tu radosny kwiiik :)). Szowinistycznym, męskim świniami. Ale (chwata Panu!!!) choć nie blondynami. Zawsze to jakaś chwieja. I co Wy takie przewrażliwione? (Przeliterować ten ostatni - czyli ten na końcu - trudny wyraz?). Zresztą, skoro umiecie czytać, to nie jest z Wami przecież tak źle? (...Nie po oczach!!! Argh! Kobiety mnie biją... Bohatera - prądem?!)

\*\*\*

(...) Czuję się trochę jak mamut. Taki znaleziony na Syberii, odmrożony i przywrócony do życia (...) Żona, matka Polka :), 34 latka na karku i bezwarunkowa miłość do gier RPG (ach, Baldurs Gate 2, kiedyś Cię zobaczę). Chociaż i inne (System Shock 2, Q-k1, The Sims etc.) też są niezłe. Na IRC-u sobie posiedzę, pomyszkuję w Internecie, poszturczę Front Page Expressa itp. - ot, użytkownik, szaraczek. Tyle o mnie, a teraz to, o co właściwie mi chodzi. (...) Pozwól sobie nie zgodzić się z zdaniem Pawliśka z Poznania. Czy aby na pewno nieznanomość komend DOS-a, czy wnętrza komputera była taką tragedią? Na marginesie, moimi pierwszymi krokami 10 lat temu był DOS, potem NC, a dopiero teraz Windows. W końcu "okna" zostały po to stworzone, żeby uprościć sprawę. Jeśli ktoś lubi, ma wolę i chce poznać DOS-a czy poeksperymentować ze sprzętem (a to dorzuć samemu twardziela, a może pamięci RAM itp., itd.), to czemu nie. Jeżeli jednak nie ma takiej ochoty, to nie widzę powodów, dla których trzeba szaty rozdzierać. Równie dobrze można żądać, aby każdy kierowca był równocześnie mechanikiem pojazdów samochodowych (...). Nie każdy być musi dymorostym informatykiem, znawcą sprzętu i programistą. Wszyscy jesteśmy użytkownikami, ale mamy różne potrzeby. Jeden siedzi tylko w Wordzie, drugi gierkuje, a trzeci, jak Pawliśko, zna kompą jak siebie samego.

Ooo, bezDOSna istota :). Uważamy, że znać DOS-a, choćby na poziomie, który np. umożliwił sformatowanie dyskietki czy przejrzenie/kopowanie zawartości katalogu, powinno się bezwzględnie. Kierowca nie musi wiedzieć, jak działa komputerowy wtrysk paliwa w jego wozie czy inny GPS lub ABS - ale świecie wymienić czy zmierzyć poziom oleju umieć powinien. Inaczej będzie skazany na bulenie w serwisie za naprawę każdej - nawet durnej - usterki...

Na koniec trzy uwagi. Dysleksja (specyficzne trudności w czytaniu i pisaniu), a w szczególności dysortografia (trudności w zapisie ortograficznym) to nie grypa, z której można się wyleczyć lub nie. W związku z tym dyslektyk/dysortografik nie chadza do lekarza, a już na pewno nie otrzymuje od ww. żadnych zaświadczeń. Kierowany jest do poradni psych-pedag., gdzie po odpowiednich testach psycholog + pedagog wystawiają opinię, np. do szkoły. Tak to działa. (...)

Chodziło nam właśnie o takie coś, co przekona nas, że autor robi błędy nie dlatego, że spał na lekcjach polskiego albo czytał CDA pod ławką, a dlatego, że takim go mama (natura) stworzyła. Wtedy jest gwarancja, że wszystkie błędy się poprawi i żadnych zgryw z tychże nie będzie. W końcu Polak powinien umieć mówić i pisać po polsku, więc rozmaite soczyste buraczki w listach należy eksterminować i karcować (choćby śmiechem). Ponadto to był raczej dowcip niż żądanie serio...

Zdaję sobie sprawę, że otrzymujecie korespondencję od komputerowych laików (jednego właśnie macie przed sobą :)), nadających bufonów, dopiero raczkujących, Bogu ducha winnych, przed chwilą narodzonych właścicieli PC i całej zgrai nie wymienię kogo. Macie swój styl odpowiedzi, to fakt. Taka terapia wstrząsowa. Sądę jednak, że równie często podcinacie jak i dodajecie skrzydeł. Nie każdy naturszczyk, szukający np. Open GL, jest odporny na kłasiwe uwagi. Prowokujecie, tego nie da się ukryć (niezły chwyt marketingowy), ale czy zachęcacie? Czasami przypominam mi to wylewanie dziecka z kąpielą. Jakby nie było, to z 200 stron CDA to właśnie kłaki AR wywołuje największy szum (sama uległam tej zbiorowej hipnozie). (...)

Elektrowstrząsy czasem leczą (np. powstrzymują migotanie komór serca - patrz: defibrylator), czasem zaś potrafią zabić. Grunt to odpowiednie dawkowanie i fachowy personel od ich aplikacji. A jak ktoś się na zapas boi totalnego obciachu, to zawsze może się podpisać w liście jednorazową xywką i potem udawać, że to wcale nie o nim było. Zresztą, to tylko słowa i zabawa nimi... nic więcej. A na pewno nie wojna. A jeśli ktoś się chce dać zahipnotyzować - bo wbrew woli ponoć się nie da - to cóż my winni?

Komputer to ostateczny, znienawidzony wróg, którego jak najszybciej należy wyrzucić przez okno, z możliwie najwyższego piętra. Zmienić, przetopić, rozderzeć na strzępy i zetrzeć zaraz z powierzchni Ziemi. To opinia mojego małżonka.

Niesamowite, kobitka gierkuje, a jej facet ma za złe. O tempora, o mores! :))) Każ mu zrobić obiad i się nie przejmuj - pomarudzi, pomarudzi i mu się znudzi. A potem pójdzie robić pranie :).

No więc (zdania nie zaczyna się od "no więc" :)), jak to jest z tym cyberkrękiem u facetów, którym podobno z babkami buciurami włączymy na tylko ich męską domenę?! Coś mi się wydaje, że znowu dużo krzyku o nic. Niech każdy robi to, co lubi, "w granicach rozsądku i prawa" (cyt. zresztą), bez względu na płeć czy wiek. No to sobie użyciam. :) Pozdrowienia dla Witka z Rzeszowa, a Wy, bałamuty jedne, trzymajcie się ciepło, bo i tak lekturę CDA zaczynać będę od AR. Ale gangrena ze mnie, na koniec jeszcze Wam posłodziłam.

### Wiśnia

\*\*\*

Wam to dobrze. Siedzicie sobie w ciepелku, czytacie setki listów, układacie do niektórych głupkowate (bez obrazu!) odpowiedzi. Po prostu świętna praca: zero nudy, zero stresu. Może troszkę idealizuję, ale chyba nie zaprzeczycie, że lubicie swoją robotę.

Idelizujecie i to sporo. Ale faktycznie lubimy naszą robotę. I faktycznie też jest zero nudy. (Snu czasem też.) Ale stresu za to po sufit. I chyba nie myślisz, że AR to moja/nasza cała praca? Toż to tylko wierzchołek góry lodowej (który, jak wiadomo, w przeciwieństwie do ok. 8/10 góry, zanurzonych w wodzie, WIDAC). I wcale nie jest mi czasem aż tak słodko. Może zresztą i dobrze, bo od nadmiaru słodkości to się można... No, mdli po nich. :). To nie jest lekki kawałek chleba.

Skąd wy bierzecie tych fajnych facetów, którzy do Was piszą? Ja w szkole i na ulicy spotykam tylko idiotów, którzy próbują zwrócić na siebie uwagę głupimi docinkami, a kiedy się ich bliżej pozna, to zaprzeczają wszystkiemu, o czym na początku znajomości mówili. Przykładem jest mój były miły, niby wielki fan piłki nożnej. A podczas ćwierćfinału EURO próbował mnie wyciągnąć na dyskotekę, twierdząc że dziewczyna nie powinna interesować się futbolem!



Pamiętasz, kiedyś w AR facet się z kolei pytał, skąd bierzemy takie fajne dziewczyny na łamach? Odpowiedź jest identyczna: one/oni są wokół Was!!! Tyle że nie zawsze są to ci/te najgłośniejsi/sze, w najlepszych ciuchach, wygadane, wyszczone i towarzyskie istoty. A popatrzyć może, ktoż to np. na długiej przerwie czasem sam siedzi na uboczu, czytając (podkreślam: czytając!!! - to ważna poszlaka!) coś, w czasie gdy większość narodu wspomina ostatnią imprezę i obgaduje tych, którzy akurat są nieobecni? Otóż nie uwierzycie, ale to właśnie z takich "od-ludków" wywodzi się całkiem spora część tych extra itp. girls i bojów na naszych łamach. Po prostu: PATRZYCIE - ALE NIE WIDZICIE. Być może oczekujecie, że on/ona ma wyglądać jak np. Banderas czy Lara - ale z drugiej strony, skoro sami tak raczej nie wyglądacie, to czemu oczekujecie tego od innych? I czy akurat to jest najważniejsze?

**Zgadnijcie (na podst. mego listu), jaki mam kolor włosów?**

**@angel**

Tja, żebym ponownie podpadł blondynkom? Nie ma mowy :).

**\*\*\***

**(...)Dziewczyny: nie przejmujcie się chłopakami. Są krewnikami mamutów, więc mogą się dziwnie zachowywać. Ale jeśli przeginają, wystarczy mieć na nogach glany i kopnąć w odpowiednie miejsce. Efekt murawiany.**

**Femina z Krakowa**

Nie ma jak kobieca subtelność. Potrafiacie nas mocno dotknąć, jak widzę, i to wcale nie słowem :)). Kobiety. I czemuż, ach czemuż, chcecie nas kopać w czoła? :)

## Bluźniercy?

**Witam pięknie miłych panów sztyrdców! Drodzy panowie, bardzo lubię Wasze pismo i doceniam to co, robicie Ale, no właśnie mam ale:**

**1. Proszę Was, nie drwicie sobie z Kościoła i ludzi wierzących, zamieszczając w brutalnym opisie gry teksty z Ewangelii.**

Samo cytowanie Ewangelii drwiną z NICZEGOKOLWIEK nie jest. Doceń też to, że aby zacytować, to trzeba najpierw przeczytać, potem zrozumieć oraz na koniec zapamiętać. I dlaczego uważasz, że jak ktoś czasem posługuje się cytatami z Pisma Świętego w życiu codziennym (swej pracy), to zaraz sobie kpi? Nie sądz, abyś nie był sądzony!

**2. Czy jest to moralne i godziwe, gdy wasze pismo parodiuje modlitwę "Ojcie Nasz" (...)?**

Odróżniaj pojęcia: "parodia" od np. "pastisz" czy "trawestacja". Samo nawiązanie do modlitwy nie musi tym samym być drwiną. kpina itd.

**3. Nie wymagam, żebyście chwalili księży i ich wyczytny, ale nie drwicie sobie z nich, bardzo Was o to proszę (...). Nikt nie przebiera się za księdza, jak to miało miejsce w waszym piśmie (Czarny Iwan).**

Jakby się bliżej przyjrzeć Iwanowi, to miał na sobie raczej strój pastora. Subtelna różnica - ale jednak. I jedno pytanko - a skąd wiesz, że to... PRZEBRANIE? Samo ubranie Iwana w te czarne ciuszki nie jest też kpina. Przewrażliwiony jesteś.

**Angielski znacie, a łacinę? Tempus fugit - festina lente. MEMENTO MORI.**

Hm: "Czas płynie - śpiesz się powoli" (nieco dziwna rada, my stanowczo wolimy: carpe diem!). "PAMIĘTAJ, ŻE UMRZESZ". (Niestety, mam sklerozę, zapomnę na śmierć o tym.) Khem... łacina strzelamy? To spróbuj, asan, jak smakuje moja salwa burtowa: Quid autem vides festucam in oculo fratris tui; et trabem in oculo tuo non vides? [Ew. wg Mat. 7,3; Łuk. 6,41]. Quod scripsi, scripsi! (...Quis leget haec?).

**A wtedy Bóg WAS zapyta o to, co robiłście z Jego imieniem! Wasz (jeszcze) czytelnik.**

**T. Raczek**

Więcej pokory, synu - SKĄD WIESZ, CO ZROBI BÓG? Czy aby TY nie bluźnisz, twierdząc, iż potrafisz przewidzieć jego działania? Ale skoro pytasz... Właściwie mógłbym zacytować słowa pewnego poety (Heine) na łóżu śmierci: "Bóg mi wybaczy - w końcu to jego zawód". Ale ja ra-

czej liczę na boże... poczucie humoru. Takowe mieć musi, gdyż inaczej my - stworzeni na Jego podobieństwo - też byśmy go nie mieli. (Choć faktem jest, że niektórym swym owieczkom srode poskapił tego daru.) PS. A oto skrócony kurs łaciny dla niekumatych, lekcja 1: "Ad maiorem dei Gloriam" - "Chwała Bogu, jestem majorem"; "Primus inter pares" - "Prymus w łazni parowej"; :D. Disce puer, latine!

## Ludzie i ludziska :)

**(...) Zwracam się z wielką prośbą o przysłanie mi na e-maila programu exe.exe. Przez przypadek w ręce wpadła mi płytka z plikami spakowanymi tym programem, lecz na nieszczęście nie mogę go nigdzie znaleźć. Dowiedziałem się jednak, że Wy kiedyś tego programu używaliście.**

**xxx [znany redakcji]**

Uuuuu... [(c) Deedee; (c) Dexter's Lab.] I tu nas zagiął facet, bo za cholere nie wiemy, o jaki program on pyta... A może Wy wiecie? Niestety, my możemy służyć tylko programem typu: "już ledwo ZIP.ZIPie" oraz "he-he-he ubaw". A, mamy też OpenGL.exe w wersji Deluxe 7 & 3/17 (ten z podstawką na kawę w kolorze monitora). :).

**\*\*\***

**Mam prośbę (...) czy Pan Zbigniew Bański mógłby przeprowadzić z mną wywiad, który byłby umieszczony w zinie "xxx"? [nazwa zina znana redakcji] Nie musiał być od razu, tylko wtedy, gdy ww. Pan miałby czas.**

**[xywka też znana redakcji :)]**

:)))]. Rozumiem, że chodziło tu o wywiad \*Z\* naszym naczelnym? Ale mam lepszą (głównie dla mnie) propozycję. Proszę, aby Claudia Schiffer albo ostatecznie Pamela A. przeprowadziła ze mną dłuuużą rozmowę na osobności (naturalnie, gdy będzie miała czas, nie musi być zaraz - powiedzmy za 5 minut). Ww. - ehm - rozmowy nie opublikuję na żadnej kasieć wideo z nadrukiem "for adult only" lub "od lat 18" - no, chyba żebym akurat potrzebował dużo kasy albo chciał się pochwalić :).

**\*\*\***

**AR (...) Przyznajcie się bez bicia - czy wszystkie listy są drukowane?**

**Pretorian**

W ramach oszczędności drukujemy tylko nieparzyste strony AR. Te parzyste dopisujemy ręcznie, starając się, by wyglądało to jak druk. Muszę przyznać, że osiągnęliśmy w tym wielką wprawę. A jeśli chodzi Ci o to, czy drukujemy wszystkie otrzymane listy... nawet nie odesłać Cię do FAQ. Będę złośliwszy i dam ci prawie niewykonalną radę - A POMYŚL!

**\*\*\***

**(...) Mój kumpel (...) chce sobie kupić IceWind Dale, więc chciał zasięgnąć mojej opinii. On - Ty, a to się dzieje w śnieżnej krainie? Ja - No... tak. On - A cała ze śniegu? Ja - No, cała. On - A są tam snowboardziści?**

**Johhn**

**\*\*\***

**Jesteście hamy przez durze H. zprzedałście mi zepsutą płytę. rządam nowej. [tu adres - Smg] proszę odpisać natychmiast bo ogłoszę to wszystkim, mam wpływy.**

Muszę przyznać, że odpisałem błyskawicznie i natychmiast. A przy okazji poprosiłem o nominację na ambasadora w Mongolii. Okazuje (ludzi z wpływami) trzeba przeca wykorzystywać! Poza tym (jak widać), sam to ogłosiłem wszystkim :). Ale to nie koniec, po 2 godzinach dostałem jeszcze jeden listek z tego adresu:

**Przepraszam za syna, który ma 10 lat i pozwala sobie, jak widzę, dość proslolinijnie obwieszzać swoje sądy (...). Szantaż mu się też przysnił, bo wpływy to oczywiście ma tylko na naszego domowego kota.**

**[podpis]**

Niezamaco :) - list nr 1 wprawił nas w dobry humor. Swoją drogą - mniej kompa, więcej słownika ortograficznego by się synowi przydało...

## Dawno nikt nie narzekał :)

**(...)Stale rozrastający się dział reklamy i inne badziewia typu sobowtóry, okładki na fullki, prenumerata i klub (po kiego \*\*\* tym dwóm ostatnim poświęćcie 6 str.). Dodatkowo 5 str. na reklamy własne.**

Tak chce wydawca. A od jego decyzji nie ma tutaj apelacji. Ponadto, gdyby nie było tam reklam własnych, to byłoby obce :).

**Bez zmian pozostają sprzęt i poradniki, a kurczą się (czyt. okradacie je, WY!!) kursy (np. HTML), czyli to, co najwartościowsze.**

Okradamy raczej samochody marki Trabant GTR Turbo Diesel, a nie kaci na łamach CDA. Kurs HTML (o ile wszystko poszło zgodnie z planem) powinien powrócić już w tym numerze CDA... (Zniknął też wcale nie z naszej winy).

**A na okładce dumny napis: "PONAD 200 STRON", \*\*\*\* prawda, stron jest 138, reszta to tzw. strony puste.**

W takim razie weź dowolne polskie pismo z tej branży i odejmij tzw. "puste strony" (reklamy, prenumerata i wszystko, co nie jest tym, co Cię interesuje itp.) od ich ogólnej liczby. I ile wyszło? Chyba sporo mniej niż 138? Już nie wspomnę, że czepiasz się CDA z okresu świątecznego, gdzie (jak wiadomo) reklam jest ZAWSZE dużo więcej niż w standardowym numerze. Weź tego CDA i jeszcze raz przelicz, ile jest reklam, a ile tekstów. (Sprawdź też, ile jest reklam w dowolnym zachodnim piśmie z tej branży...) I co masz przeciwko np. okładkom na CD? Daliśmy je tylko i wyłącznie pod Waszym naciskiem! Czep się tych, co je chcieli. Prenumerata - uważasz, że nie warto zaoszczędzić kilkudziesięciu złotych rocznie? Sobowtóry - 1 strona i (głównie) ładne polskie dziewczyny... i to czytelniczki CDA! Masz coś przeciw?

**Wniosek jest taki: oszukujecie klientów, i to na grubą forszę.**

Nie wspominając o tym, że - gdy jesteście w szkole - obżeramy wasze psy i koty z suchej karmy. To też warto powiedzieć sobie prosto w oczy. Jak już obnażać naszą perfidię - to na całego. A wniosek końcowy jest taki, że: selezys, marchwiz, majonezisz oraz chrzanisz na dodatek. (No i wypiesz pieprz - czyli... nie masz racji. :))

**Pewnie odpowiecie, że cały czas tyjecie, ale to jeszcze raz \*\*\*\* prawda. U WAS +8 stron to 7 stron więcej na reklamę (czyt. X% więcej kasy z reklam) i jedna strona na, powiedzmy, recenzję.**

Po pierwsze - to jednak tyjemy. Więc jest to prawda (bez \*\*\*). Po drugie - nawet jeśli 7 stron pójdzie na reklamy (a ratio wcale nie wynosi 7:1!), to masz też stronę więcej na recki i to ZA FRIKO. Zawsze to o np. 1 gierkę więcej w numerze. Poza tym, reklam czasem może być dużo mniej, a więcej stron zostanie już na zawsze. Wolałbyś żeby ogółem nie przybyło stron, a tylko żeby reklamy zajmowały coraz nowsze kartki? I nie zazdrość nam tej kasy, i tak wszystko wydajemy od razu na [cenzura obyczajowa!] oraz [tu bardzo, bardzo drastyczne przykłady], nie mamy czasu się nią nacieszyć... :)

**Osobiście wolałbym 8 str. mniej i mniej reklam (mniej drzew by ścięto, a tak to żadnego pożytku).**

Niektórzy czytelnicy woleliby, żeby w ogóle nie było reklam. Tyle tylko, że bardzo by się pienili, jakby CDA drożał o parę zł co kwartał i to bez zmiany objętości. Prawda? Więc pożytek jakiś z reklam jest. Patrz wstępniak w 2/01...

**Nadęte, zrozumiacie i dwuznaczne odpowiedzi w AR. Smuglerowi i Jediemu chyba sodówka uderzyła. (...) Smg. i Jed. nie odpowiadają na pytania nawet te poważne. [Proszę o jakiś przykład poważnego pytania, na które nie odpowiedzieliśmy na łamach (a którego nie ma w FAQ) poważnie. OK? Ale jak znajdziesz tylko coś w stylu: "co będzie za 3 miesiące na CD w pełnej wersji"], to strzelam bez ostrzeżenia - Smg. Kto FAQ nie czyta, sam sobie winien!]. Smugger i Jed. zbywają autorów, wysmiewając ich lub zmieniając temat. Pamiętam wyżej wymienionych z roku 1997, to nie ci sami ludzie - skromni, mili, ciekawi.**

A potem czytali jakieś 5000-10 000 listów od czytelników (skromnie licząc), po czym zdurnieli, schamieli, puścili nosem banki, uszami pianę, a tył(ki)em ogień siarczany; potem zapluli się, zaczęli ziać żółcią i jadem, tudzież stali się cyniczni. Takóż pocią się przez sen i dostają od czasu do czasu napadów morderczego szału. Jak myślisz, co i dlaczego im się stało? (O, chwiliunia! Mi się nie stało!

Mów za siebie! Co nie, Barnaba? - dop. Jedi). [A Jedi rozmawia z gumowym kurczakiem - faktycznie, NIC mu się nie stało - ani trochę... Smg].

**Nie podoba mi się, że napycham kasę angolom (MAŁA LITERA celowo). Przysłownaliście kiedyś CDA do kury znoszącej złote jajka. Dlaczego CDA został sprzedany, tylko \*\*\*\* sprzedaje taką kurę. Czy niż już nie może ostać się w rękach Polaków.**

Po pierwsze, dzięki temu z Anglii wpłynęła do Polski i naszych polskich rąceć całkiem pokaźna liczba funtów (kwota z sześcioma zerami na końcu i nie z 1 na czele...), zmniejszając w ten sposób deficyt budżetowy :). Może nie? A i rozrastające się wydawnictwo zatrudnia coraz więcej ludzi (Polaków - z dobrej litery i nie celowo, ale dlatego, że a) ortografia, b) dobre manieri - tego wymagają). Na to poprzedniego wydawcę nie byłoby po prostu stać. I teraz sporo osób, zamiast pobierać zasilek albo oddawać się fascynującemu przekładaniu papierków na biurku w jakimś urzędzie, ma ciekawą i w sumie nieźle płatną pracę. Ale tego to już NIE widzisz. Po drugie - a dlaczego Polonez nie może skutecznie konkurować z samochodami Forda? Ano dlatego, że ci od Forda mieli znacznie więcej kasy na projekty, badania, lepsze maszyny w fabrykach itp., więc mogą robić znacznie doskonalsze samochody. Podobnie jest z piśmami. I nie chcę Cię martwić, ale praktycznie NIEMAL wszystkie pisma z naszej branży, które są obecnie w kioskach, są wydawane przez zachodnich wydawców. Te zaś, które nie są, niemal bez wyjątku nie czują się za dobrze (albo już padły). Smutne? Ale prawdziwe. Zresztą, to nie my to wymyśliłiśmy, a życie. I ciesz się, że a) CDA zdążyło na odpowiedni pociąg, b) że to zachodni wydawcy...

**Mam jeszcze wiele zarzutów, ale przedstawiłem te najważniejsze. Żaluję, że tak nawrzucałem mojemu bylemu najbardziej lubianemu magazynowi, ale, zrozumcie, to naprawdę \*\*\*\*, że co miesiąc wydaję sporo zetów na coś, co mnie nie satysfakcjonuje.**

**M. Z. goomiś**

Skoro kupujesz, to widać Cię jednak mimo wszystko jakoś satysfakcjonuje - innego wyjścia nie widzę.

**PS. Mercedes jest lepszy od malucha, a mniej go widać na ulicach.**

Ale posiadanie go i jazda w nim jest znacznie bezpieczniejsza, przyjemniejsza i prestiżowa. Może nie? A za to się płaci więcej niż za malucha. I idąc tropem Twego rozumowania: maluch jest zatem lepszy od Merca 600 SL, bo go MNIEJ (wcale :)) produkują :).

## Jak Kuba Bogu...

**Nie wiem, czy posłałem to we właściwe miejsce, ale nie chce mi się sprawdzać w faqach, czy mogę to posłać na ten adres.**

**Mono**

A wiesz co - to nam się nie chce w takim razie odpowiadać. Skoro Ty na samym początku oświadczasz wręcz, że olewasz to, o co prosimy stale i wciąż - oczekuj w rewanżu podobnego podejścia. Sorry, ale ciągle niektórzy pyszczą, że do czytelników to z szacunkiem i ilturką, i w ogóle. Dobra - ale my wychodzimy z założenia, że "jak Kuba Bogu, tak Bóg Kubie". Zatem - pa, pa.

## Złota trzcionga

**Cześ SmUgler (nie jestem pewien czy to się tak pisze) i Mr Jedaj (tego też niejestem pewny) czytam wasze pismo od pultora Roku !!!!! (proszę o brawa) i jestem obużony jak odnosicie się do swoich czytelników , po prostu Beszczelnosc i hamstwo , ktoś się wysła pisać do waszej gazety a wy, popostru jak byście , byli niedorozwinienci umysłowo czy jak (prawie wszy moi koledzy tak uważają (niewiem czy to prawda )) ale i tak niebędzie czytał waszych debilnych teksuw. Niech mac będzie z tobą Jeday. Nie musicie tego zamieszczać jak jesteście idiotami!!**

**Wojciech Markowski z Mysłowic z Wielkiej Skotnicy**

Tag jezd! Zamiażd naszych głópih teksóf zadżnij dżytaż słownig ort... oh hohera, jakie dłoże słofo, nie dam rady napisać... W karzdamy radzie miło rze nie jeździemy jedynymi idjotami na tym świecie. Fałsze rażniej se pomysleć, rze som inni - lebsi. Ps. Czy bardzo się wysiliłeś pizsonc ten lizd? I czy nadal kolegojęsz się z wszami? ["wszy moi koledzy" :)]. To fascynujondze :)). BTW: przez półtora roku czytania CDA to naprawdę można by się nauczyć pisać poprawnie choć co 15 słowo. No, chyba że się tylko ogląda obrazki... Wstyd - Polaku!

## Dyskryminacja komputerów?

**(...)Chodzi mi o list Maleńkiej z Poznania. Uważam, że nie nauczyłcie... MIAŁ RACJĘ (...) Mój nauczyciel informy stwierdził kiedyś, że ma nadzieję, iż nigdy nie dojdzie do pisania wypracowań szkolnych na komputerach (...), to fatalnie wpływa na umiejętność "normalnego" pisania. Mówił, że jak przychodzi napisać coś "ręcznie", to sprawia mu to trudność. (...)**

**Krzysiek z Lublina**

Po sobie widzę, jak pisanie na kompach fatalnie odbija się na jakości pisma ręcznego. Od wielu lat nie musiałem pisać ręcznie więcej jak 5-6 zdań naraz. I kiedy okazało się, że ostatnio jednak musiałem sporo popisać nie w Wordzie czy innym Notepadzie, a za pomocą kartki i długopisu, to ze zgrozą stwierdziłem, iż bażgrzę niesamowicie i sam na drugi dzień nie mogę odczytać swoich kulfonów. A ręka mi wysiada po paru kwadransach. No cóż, brak treningu (już nie te lata:)). Wszelako każdy uczeń ma zagwarantowane kilka godzin manualnego pisania dziennie, więc wątpię, czy napisanie raz na kwartał, czy nawet miesiąc, jakiegoś referatu na kompie wywrze nań szkodliwy wpływ. Popieram zatem Maleńką (nauczyciel przegiął i tyle). Stanowczo odradzam jednak kupno laptopa celem robienia notatek na lekcjach. Wiecie, wszystko jest dobre - byle z umiarem...

**\*\*\***

**(...)Rozumiem rozgoryczenie Maleńkiej (...) W moim liceum jest tak: prace z historii NAJLEPIEJ oddawać na dyskietkach. Najlepiej - czyli koniecznie. Kompy ma w klasie z 10 osób, a reszta musi biegać po znajomych, (...) biadolać, żeby tekst im przepisać. A znaleźć jelenia, który to przepisze, jest raczej trudne. No i pomyśl, Maleńka, kto ma gorzej? (...) I nie wciskajcie mnie do jakiegoś Girls' Corner! (...)**

**adm. Daala**

Yesss... sir? Or madam? W każdym razie: yes! I pozdrów od nas Thrawna.

## Wszystkim po równo...

**(...) Czy Wy nie możecie być miłsi dla siebie? Są pytania, które wymagają konkretnej odpowiedzi, sensownej i bez zbędnych stwierdzeń, typu: "Boże, to ty jeszcze tego nie umiesz"...**

Konkretne odpowiedzi na większość takich pytań są od baaardzo dawna - w FAQ (ile razy mam to mówić?). I nie przypominam sobie, bym kiedykolwiek tak narzekał na poziom wiedzy tego czy innego czytelnika. I owszem, czasem załamie ręce nad pytaniem zdradzającym nieznajomość ELEMENTARNYCH zasad wiedzy o PC-cie czy realiach wydawania pisma... ale po chwilowej depresji staram się w miarę możliwości dać jakąś dobrą radę. Może nie zawsze w sposób, który zyskałby uznanie u cioci Klotyldy na imieninach - ale tu liczy się skutek, a nie forma "nauki". A my nie lubimy sztywno-formalnych odpowiedzi.

**Tilk ma rację: "głupie listy, głupie odpowiedzi, mądre listy, głupie odpowiedzi".**

Jasne, że ma. Sami to przecież przyznaliśmy! Wszelako przypominam (który to raz?). że AR czyta tylko ten, kto ma na takowe odpowiedzi smak. Poza tym (to tak po ci-chu...) czasem zdarza się nam udzielić w miarę mądrej odpowiedzi. Naturalnie, tylko wskutek karygodnego roztargnienia lub niechęćcy wydzie coś mniej głupiego, niż zaplanowaliśmy.

**Nawet gdy pytanie lub list jest mało inteligentny, to i tak, Waszym zadaniem, jest na nie odpowiedzieć. Tak, jak robi to szanująca się redakcja.**

Toteż odpowiadamy tak, jak odpowiada szanująca się redakcja (i, uczciwie i najlepiej jak potrafimy. Ale jeśli chodzi Ci o to, że powinniśmy np. po raz 98 poważnie wyjaśnić jakiemuś XY, że np. kompaktów nie można nagrywać po obu stronach, a CDA nie może stanąć o 15 zł, dając jednocześnie 7 CD więcej - to sprawdź archiwalne wydania CDA. Mogę zagwarantować, że na takie pytania odpowiadaliśmy - kiedyś - całkiem poważnie. I zapewne taka właśnie odpowiedź znajduje się też w FAQ. Ale ponieważ nie spowodowało to żadnego skutku (tj. takowe pytania nadal powtarzają się z nużącą wręcz regularnością), to doszliśmy do wniosku, że skoro i tak nasz wysiłek idzie na marne, to niech choć mamy (my i mądrzejsi od XY czytelnicy) z tego trochę radości. (Patrz "Złota trzcionga" w tym AR - jak na taki list odpowiedzieć całkiem POWAŻNIE?) I zaczęliśmy odpowiadać po swojemu.

**Wasze zachowanie na dzień dzisiejszy gorzej jest od największego i uciążliwego wrzodu na tyłku. Robicie z siebie luzaków, ale zbytnio to wam nie wychodzi.**

Uwierz, że robienie z siebie sztywniaków wychodzi nam jeszcze gorzej. Więc - z dwójga złego - wolimy robić to, co wychodzi nam lepiej.

**Wyżymacie ludzi, dyslektyktom każecie przysyłać kopie zaświadczeń - komedia.**

Noooo! Nareszcie to załapałeś! Tak, to JEST komedia. Czasem wprawdzie jest to śmiech przez łyzy - ale... "śmiej się, pajacu". I planujemy jeszcze, by emeryci mogli przychodzić do nas wyłącznie z rodzicami (o ile ich dziadkowie wyrażą na to zgodę). Aha... nie każemy - sugerujemy. To nie to samo.

**Czemu od razu nie poprawiliście tych błędów w liście Marokakoka. Dlatego, bo wydała się całość listu zabawną.**

Doookładnie. Pisaliśmy już o tym, ale widać TEŻ nie do-tarło :(. Poprawienie błędów zamieniłoby ten zabawny fragmencik listu w standardowe i nudne do bólu "przysłicie/podajcie mi kody do..." i spowodowałoby tym samym niewydrukowanie go. (Podobnie jak i np. tego z "misiami" zamiast "misi-j" :) BTW: w tym liście poprawiliśmy m.in. pisownię słowa "wrzód", ponieważ ten bura-czek nic nie wnosił w treść. Poeta ma święte prawo - nazywa się to "licentia poetica" - do DEFORMOWANIA polszczyzny, przerabiania słów itp., jeśli daje to zamierzony przez niego efekt artystyczny. My bezzelnie sami nada-liśmy sobie prawo do poprawiania - lub nie - buraków w Waszych listach, w zależności od tego, czy wydają się nam zabawne, czy nie. Dodam też Z-i-A (Złosiwie i Arogancko), że jakbyście pisali bez takich błędów, to byśmy nie mieli się czego w tym momencie czepiać...

**Jesteście bandą frajerów (łagodnie rzecz ujmując).**

W kwestii formalnej: dwóch to nie banda, tak jak jeden to nie zgraża... reszta się zgadza, łagodnie rzecz ujmując (wszelkie "płciowe" skojarzenia surowo zakazane!).

**A wy, co piszecie listy, też się zastanówcie nad sensem ich treści. Od niektórych listów emanuje takie prostactwo, że obiad sam się prosi o zwrot. Naszą społecznością rządzi chamstwo. Ludzie, pomyślcie, co się będzie działo za kilka lat. Przekleństwa będą się lały jak woda, a dogryzanie będzie na porządku dziennym.**

O, czytelnikom też się dostało :). I: dogryzanie JUŻ tu jest, a przekleństw nie będzie, bo je wy...niemy w... (ops - no właśnie tam je wszadziły). Ale skoro już czepiasz się innych... Mały quiz: z czegoj listu pochodzą następujące cytaty: "wasze zachowanie (...)gorzej jest od (...) wrzodu na tyłku"; "jesteście banda frajerów" oraz "na razie jesteście śmieszni i żałośni" (to zaraz będzie)? To też chyba nie jest Wersal? Sam widzisz, że ciężko jest być tutaj rycerzem bez skazy i (nocnej) zmayi.

**Niech ktoś temu zapobiegnie. Najlepiej CDA. Wtedy i listy będą sympatyczniejsze. Gazeta na tym zyska.**

Jasne. "Niech ktoś się zgłosi na ochotnika do szturmu. Najlepiej Kowalski, nie ja". Nie zwalaj wszystkiego na nas. Jak każdy posprząta wokół siebie, to świat będzie czysty, nie trzeba będzie ogłaszać krucjat w tej sprawie. Prawda? Gdyby Twój list był w 100% pozbawiony tego, co nam i czytelnikom zarzucasz, to może ktoś chciałby wziąć z niego przykład? I byłby pierwszy krok. A my, dostając tylko i wyłącznie miłe & kulturalne listy, bezwiednie zaczęlibyśmy też być miłe. Nooo, powiedzmy, mniej wredni. Skoro czujesz się lepszy od nas, to nie czekaj, aż to my uczynimy pierwszy krok!

**Na razie jesteście śmieszni i żałośni.**

Znamy wiele osób, które są TYLKO żałosne, więc cieszymy się, że choć jesteśmy przy okazji śmieszni. Zawsze to jakiś boski dar, czy choć rekompensata za tę żałosność...

**Przekaz tego listu zależy od tego, czy go zrozumiecie.**

**Uzi**

Zadzieramy nosa. Uzi? "Te tumany na pewno go nie pojmą. Taki mądry i głęboki...". Ech, nie szkoda rzucać pereł przed takie żałosne i tepe wieprze? Ale myślę, że od biedy pojęliśmy, co chciałeś nam przekazać. I liczymy na wzajemność.

**Odpowiadali: SMUGGLER & MR JEDI (+ BARNABA) sprośni, żałośni - lecz stale radośni**



**Czy znasz nowy sklep internetowy?**  
**www.exe.com.pl**

**ciekawe recenzje = ciekawe nagrody**

# GRY

Adair i Pirat Bomba PL	z zegarek 65.	Doos Ex	135.	<b>Hard Truck 2</b>	<i>na telefonie</i>	NBA Live 2001	<i>na telefonie</i>	Shogun: Total War PL	105.
Age of Empires II	165.	<b>Shinai 2 4GB PL</b>		Heros II Armageddon's Blade PL	49.	Need for Speed 5:		<b>Silence Hunter Motorcross GP</b>	35.
Age of Wonders PL	165.	<i>z podkładką pod mysz</i>	148.	<b>Heros II Shadow of Death PL</b>	95.	Motor City	<i>na telefonie</i>	<b>City 3000 PL</b>	75.
Airix Daylighter	<i>na telefonie</i>	The Hard Trilogy 2	105.	Hiden i Dangerous	105.	<b>Need for Speed IV</b>	75.	Sims - samotne życie	
Airline Tycoon PL	165.	<b>Bea Cities</b>	<i>na telefonie</i>	edycja kolekcjonerska	95.	Need for Speed Porsche 2000	115.	(dodatk. do Sims'ów)	75.
American Movie: Alice	135.	Driver 2	<i>na telefonie</i>	Hiden - Codebreak 47	135.	Neverhood	85.	Sims PL	115.
Amer 1602 PL	95.	Done Battle for Arakkis	<i>na telefonie</i>	Hokus Pokus Różnica Piętra PL	65.	No One Lives Forever	135.	Starcraft	95.
Arceśna Mroczna Brachio 3GB PL	85.	Earth 2150 2GB PL	95.	HomeWorld Galaxybox	95.	Odyseja - w poszukiwaniu		<b>Starship Troopers</b>	<i>na telefonie</i>
Asterix i Obelix kontra Cesarz PL	85.	<i>z modelem Lego</i>	95.	<b>Insanity 2GB PL</b>	95.	Odyssey - w poszukiwaniu	75.	<b>Strain Strike PL</b>	95.
Atlantic 4GB PL	39.	Earthworm Jim 3D PL	95.	In Cold Blood 3GB PL	115.	Opium i Mieczem PL	95.	Super Paper (Trailers Case Case Closed, Fight, Simon the Sorcerer II, Super Paper) 11 GB PL	99.
Atlantis II 4GB PL	39.	Enemy Engaged	75.	Insanity 2GB PL	95.	<b>Poker General 3: Scorched Earth</b>	95.	Super Paper 2001	115.
Baltara Game		<b>Europa Universita PL</b>	95.	Jazz Kick Ball PL	95.	Pizza Synthesis PL	65.	Symphony Sinitov	25.
<i>nie</i> 6GB 3D Delta Etycja	99.	Evil Islands 3GB PL	95.	Kingdom Xan PL	95.	Powerscape Arment 4GB PL		Target PL	35.
Battle War IV PL	95.	Evil Tactics	95.	Knight Under Fire 2GB PL	75.	<i>z klockami</i>	<i>na telefonie</i>	Target 2001	115.
Battle War Project 2 PL	95.	Faust 2	95.	Kosmos i Mars	95.	Prince of Persia 3D	65.	Target 2001	25.
Brutal 98 PL	75.	<i>z klockami</i>	125.	Kolekcja gier FPS	25.	<b>Pro Rally 2001</b>	<i>na telefonie</i>	Target PL	35.
C & G Red Alert 2	135.	<b>Faust 4GB PL</b>	135.	Kolekcja gier strategicznych	25.	Project IG	135.	The War 2GB PL	69.
Call to Power II	105.	Fifa 2000	75.	Koszykowi Manager 2001	95.	<b>Quake 3 Arena</b>	95.	Therapy 2GB PL	69.
Carmageddon TDR 2000	95.	<b>Fifa 2001</b>	135.	Krytyczny Klucz 2GB PL	95.	Rage of Magos PL	95.	Tiger Woods PGA Tour 2001	125.
Catan PL	85.	Freemance: Wiekia Wojna 2GB PL	49.	<b>Larry 3</b>	18.	Railroad Tycoon II PL	95.	<b>Tropicanak 3</b>	25.
<b>Championship Manager 2000/01 135.</b>		Gladius: Gladius Kabuto PL	95.	<b>Larry 7 PL</b>	65.	<b>Rally Championship</b>	49.	Tomb Raider Chronicles	135.
<b>Championship Manager 3</b>	95.	Gift from the Stars PL	75.	<b>Lego Racer PL</b>	95.	Rayman 2 The Great Escape PL	65.	Tomb Raider IV	95.
<i>z klockami</i>	200.	<b>Gorky 12</b>	38.	Lufkate Commander	95.	<b>Resident Evil 3 - Nemesis</b>	135.	<b>Tony Hawk's Pro Skater 2</b>	<i>na telefonie</i>
Disc Combat 5: Invasion Normandy 99	95.	Grand Prix 3D PL	95.	<b>Mafia PL</b>	75.	RollerCoaster Tycoon Delta Etycja	95.	Total Annihilation	49. !!!
<b>Duke Nukem 2 PL</b>	95.	Ground Control: Dark Conspiracy	19.	<b>Majesty PL</b>	75.	RollerCoaster Tycoon Delta Etycja	95.	Unreal 1.35	49.
Commandos	<i>na telefonie</i>	<b>Gry 4U III</b>	35.	<b>MDX 2 PL + MDK</b>	75.	Rozdzielczy ciekawie gry PL	25.	Unreal Tournament	95.
Commanders 2	95.	<b>Gry 4U IV</b>	35.	<b>Midnight Madness 2</b>	<i>na telefonie</i>	<b>Starcraft 3GB PL</b>	95.	Unreal Tournament 2001	95.
Crack Cities 2GB PL	95.	<b>Gry 5</b>	35.	Midnight Madness 2	<i>na telefonie</i>	<b>Settlers II: Nowe Miasto PL</b>	19.9	Warczy PL	75.
Crime 2	105.	<b>Gry 6</b>	35.	Might & Magic VII 2	95.	Settlers III PL	95.	<b>Warczy 2GB PL</b>	75.
Crusaders of Might & Magic PL	79.	<b>Gry 7</b>	35.	Moje Projekt PL	19.9	<i>z dodatkami misje 4GB</i>		Worms Armageddon PL	65.
<b>Dziwaczny 2 Probu Czeu PL</b>	75.	<b>Gry 8</b>	35.	Murphy + koszyka gratis!!!	95.	z dodatkami	99.	WW2 Fighters	95.
Delta Force - Last Warrior	<i>na telefonie</i>	Gumman + podkładka pod mysz	115.	Na Kipoty Nadrza	75.	<b>Settlers IV 2GB PL</b>	95.	<b>Wyjści</b>	25.
Desperados	95.	Rat Life Generacja	125.	Najlepsza Podróż 4GB PL	95.	Sheep PL	<i>na telefonie</i>	Zloc: Pan Olimpo PL	125.

# MUZYKA

Ambient Dub	25.	Kolekcja utworów	65.	Mid Power	25.	Techno power	25.
Future Wave	25.	w formacie MP3	65.	Minimal Techno Trance	25.	Wąsy dla wyśmąglonych	25.
Hip Hop 2	25.	(szesc tytylow)	59.	Music party system	93.	Zakroczne rytmy	25.
Klimatyczne brzmienia	149.	Maxix Dance Maker	149.	Programy muzyczne	25.	I tasyty muzyczne	25.
		Maxix Live Act DJ	303 PL				
		Maxix Music Maker Generation 6	303 PL				
		Maxix Notation	129.				

## DLA DZIECI

ABC z Reksiem.....	59.	Chyba Mohlaika - angielski dla dzieci.....	69.	Hype the Time Quest.....	49.	LargeMaster Zak's Wordgames.....	89.	Twoje Komikszy Garfield.....	39.
Isa i Lolek.....	49.	Eme Dos Rabe 2.....	79.	Kapitan Pazur.....	49.	Legio Creator.....	85.	Tymonusz.....	59.
Na Tropach Zaginionych Ostrzegali.....	49.	Bry de mactaw.....	79.	Kozłuch Matniak.....	49.	Progrędy Przekształca Kwiaty.....	89.	Znane Bajki.....	49.
Rebek i Lolek Pamiątki z Podróżi.....	49.	Niekt zapraszani wygry.....	79.	Idzie do szkoły.....	49.	Reymon wyje angielstwo.....	89.	Archiwum Słowni.....	49.
Rebek i Lolek.....	49.	Wzrost trzaskawny wygry.....	79.	Kozłuch Wynalazca.....	49.	Snowflake's angielstwo PL.....	79.	Karteczki 200.....	49.
Wespie Przekształca.....	49.							Zwierząt.....	29.

INNE CIEKAWY			
10.000 kilopitów	25.	Eksplozja kotowatych kilpianów	25.
Antyfrank 6	33.	Encyklopedia Powszechna	33.
Brzytwa Anglii	33.	Fajra 2001 (30D)	33.
Grzyby leśne	33.	Encyklopedia PWN 200	33.
Iskazy, 300 projektów	33.	Iskazy - Miśkany Pack	33.
Dziękuję 2	33.	Galeria Kilpianów	33.
Ekologia - jaskół, matematyka	33.	Historia Encyklopedii	33.
Kiży, geografja, zgrazda, biologia, chemia, historia (szkoła podstawowa i w gimnazjum)	33.	Historia Kiży	33.
		W j. Synopsie	33.
		Historia Ludzkości	33.
		Internet Translator	33.
		Karkonosze (przewodnik po girach)	33.
		Lechury na CD	33.
		Mapa Polski 2001 - Auto Atlas	33.
		Encyklopedia (schmidt, gimnazjum)	33.
		Podręcznik gramiki	33.
		Matematyka w Gimnazjum	33.
		Matematyczny Kurs Uebdugi Internetu	33.
		No Trapiaci Języki Polskiego	33.
		Na Trapiaci Języki (podręcznik, gimnazjum i szkoła średnia)	33.
		Należność Papiaru	33.
		Ortografia (słownik i dyktando)	33.
		Photo & Gift Collection	33.
		Polskie Festiwal zstony	33.
		(104 krzyż czestok)	33.
		Polskie Festiwal zstony 2	33.
		(104 krzyż czestok)	33.
		Programy niszczkowe	33.
		Samoczek Access (200)	33.
		Samoczek Access - Excel (400)	33.
		Samoczek Gerd 100	33.
		Samoczek Gerd 200	33.
		Skarbnik - twój budzet domowy	33.
		Stosy Matematyczny CD	33.
		Starytety Cywilizacje	33.
		Tal Ma Marz, zapiski	33.
		niemicki i francuski - kaziya na 299	33.

## PLYTY EROTYCZNE

### Tylko dla dorosłych!!!

Archiwiz XXX	25.	Fajne Flakty	25.	Gry hazardowe i erotyczne	25.	Sex z klasera klasera 1,2,3	25.	<b>MANGA DLA DOROSŁYCH</b>	
Wykrycie na okładce	25.	2,1,2,3,4,5,6	25.	Heavy Metal 2008	49.	kazda po	25.	Adventures Kid (film)	39.
115000 zdjęć	25.	25.	25.	Mad In Beatal 1,2,3	25.	25.	25.	Blackboard Jungle (film)	39.
Wykrycie na okładce 2001	25.	Filmy erotyczne DVD	25.	kazda po	25.	25.	25.	Damn School	39.
Carol Lynn (filmy MPFS)	25.	(30 tytułów)	99.	Moje Sex Potyki	25.	Strip Puzzle	35.	Kiss XXX Collection	35.
China Doll 200	49.	Gry 3046	65.	Page 3 MPFS	49.	Stripcase PL	49.	Manga 30	35.
Eksplozja seksu	25.	(Fajne Flakty 1,2,3)	25.	Sex filmy MPFS	25.	25.	25.	Moje Balerne	35.
				25.	25.	25.	25.	Manga Power	35.

**Posiadamy  
w sprzedaży  
także joypady  
i joystiki  
- oferta  
na życzenie.**

**Jak zamawiać wybrane artykuły? Jak zamawiać wybrane artykuły? Jak zamawiać wybrane artykuły?**  
Ceny zawierają podatek VAT. Stałe koszty przesyłki 5.5 zł. Płatne przy odbiorze.

**FAKSJ:** (071) 3537010 **PISZ** na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57

**SKLEPY FIRMOWE:** Dom Handlowy „Kameleon”, ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław, Centrum Bielan Wrocławskie, Galaktyka EXE, ul. Czekoladowa 9, sklep nr 260, Wrocław,  
**BIURO HANDLOWE:** EXE, ul. Kołista 4, 54-152 Wrocław.

# Wiem wszystko



**wersja demonstracyjna gratis!!!**



- naukę na podstawie pytań zawartych w programie;
- przeprowadzanie egzaminu z hasłowym dostępem do trybu nauka;
- wyłączenie jednej niewłaściwej odpowiedzi;
- porównanie czasu potrzebnego na odpowiedź;
- wybór zestawu pytań (35 zestawów po około 25 pytań);
- sprawdzanie wiedzy na podstawie testu skojarzeniowego (20 zestawów);
- niespotykana dotychczas możliwość sprawdzania znajomości cytatów;
- atrakcyjnym dodatkiem jest zabawa z odkrywaniem nazw lub autorów dzieł sztuki przy poznaniu jedynie jego fragmentów

**plyta z klipartami**



**99 zł**

Jeśli chcesz należeć do kręgu osób potrafiących ujarzmić to nieograniczone narzędzie, to ten samouczek będzie Twoim guru w ciągu najbliższych miesięcy. Oczywiście nikt nie próbuje sugerować, że cała moc programu Corel Draw została przez nas streszczona w tym pudełku. Zdecydowanie możemy jednak zapewnić, że dalsze kształcenie będzie już dużo łatwiejsze. Znając zasady działania poszczególnych funkcji, łatwiej jest eksperymentować lub prowadzić dyskusje z kimś bardziej doświadczonym. Nasz kurs to 53 filmy, które przeprowadzą przez gąszcz funkcji programu, tłumaczyć ich potencjał i sposób wykorzystywania. Wkrótce kontynuacja kursu.

**W naszej ofercie znajdziesz wiele innych tytułów, zadzwonź, zapytaj. KATALOG GRATIS!**

**KORZYSTNA OFERTA DLA ODBIORCÓW HURTOWYCH**







**JAK JADĄC  
AUTOBUSEM  
PODERWAĆ  
43  
BLONDYNKI  
NARAZ?**

Z ChatPlus wszystko staje się możliwe. Wszędzie i o każdej porze. Wystarczy, że masz telefon komórkowy działający w sieci Plus GSM i odrobinę fantazji, a nowe znajomości będą w Twoim zasięgu. Oczaruj sobą innych. Daj innym oczarować siebie.

Aby załogować się do usługi ChatPlus, wyślij wiadomość tekstową .CHAT <twój pseudonim> pod numer usługi 707. Lista dostępnych poleceń - wyślij wiadomość tekstową .POMOC lub .POMOC <nazwa polecenia>.

Za cenę jednego SMS-a możesz wysłać wiadomość równocześnie do trzech osób.

Informacja Handlowa: 0-800 601 601  
POŁĄCZENIE BEZPŁATNE

Internet: [www.plusgsm.pl](http://www.plusgsm.pl)

**chatPlus** 

**Zmieniamy świat na Plus**